

LOS 60 JUEGOS IMPRESCINDIBLES
XB MAGAZINE
Número 19
Diciembre de 2003
5 euros
SORTEO NAVIDAD 50 JUEGOS GRATIS
Revista XBOX™ independiente
Deus Ex
INVISIBLE WAR
13 REVIEWS
PGR 2
ESDLA: EL RETORNO DEL REY
COUNTER STRIKE
SEGA GT ONLINE
SIMPSON HIT & RUN
SWAT
BROKEN SWORD:
EL SUEÑO DEL DRAGÓN
TRUE CRIME: STREETS OF LA
FORD RACING 2
SSX3
mkm
PUBLICACIONES
00019
8 424094 003570

ALCATEL · MOTOROLA · NOKIA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · SIEMENS · SONY ERICSSON



DINÁMICAS

¡LO ÚLTIMO PARA TU MÓVIL! Envía: **DIN** espacio y el código



2945187 · 2945188 · 2945189 · 2945190 · 2945191 · 2945192 · 2945193 · 2945194

viawap

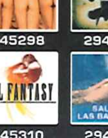
Alcatel 535,735 Motorola A830, A920, C350, e365, T720e, Nokia 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, Panasonic GD87, Sagem MYG5, Samsung E700, s300, V200, Sharp GX10, GX20, Siemens SL55, Sony Ericsson T610, T68i

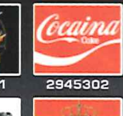
PANTALLAS

¿TE ABURRE TU MOVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía: **COL** espacio y el código



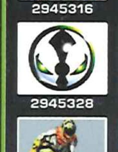


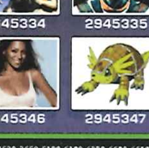















2945292 · 2945293 · 2945294 · 2945295 · 2945296 · 2945297 · 2945298 · 2945299 · 2945300 · 2945301 · 2945302 · 2945303

2945304 · 2945305 · 2945306 · 2945307 · 2945308 · 2945309 · 2945310 · 2945311 · 2945312 · 2945313 · 2945314 · 2945315

2945316 · 2945317 · 2945318 · 2945319 · 2945320 · 2945321 · 2945322 · 2945323 · 2945324 · 2945325 · 2945326 · 2945327

2945328 · 2945329 · 2945330 · 2945331 · 2945332 · 2945333 · 2945334 · 2945335 · 2945336 · 2945337 · 2945338 · 2945339

2945340 · 2945341 · 2945342 · 2945343 · 2945344 · 2945345 · 2945346 · 2945347 · 2945348 · 2945349 · 2945350 · 2945351

viawap

Alcatel 535,735 Motorola A830, A920, C350, e365, T720e, Nokia 3300, 3510i, 3520, 3530, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Panasonic GD87, Sagem MYG5, MYX-6, Samsung E700, s300, V200, Sharp GX10, GX20, Siemens S57, SL55, Sony Ericsson P800, T300, T300i, T610, T68, T68i, T69

ÉXITOS MONOFÓNICOS

2945645	mago de oz	costa del silencio
2945646	las niñas	el mundo a mis pies
2945647	junior miguez	funky down
2945648	dover	the flame
2945649	cafe quijano	tequila
2945650	fran perea	mi corazon
2945651	chenoa	en tu cruz me clave
2945652	tanga girls	mas que nada
2945653	andy & lucas	tanto la queria
2945654	la oreja de van...	rosas

Envía: **TS** (esp) y el código

2945655	blink 182	feeling this
2945656	c aguilera	genie in a bottle
2945657	britney spears	me against...
2945658	mike oldfield	tubular bells
2945659	eminem	lose yourself
2945660	limp bizkit	eat you alive
2945661	linkin park	numb
2945662	50 cent	21 questions
2945663	50 cent	pimp
2945664	50 cent	in da club
2945665	beyonce	baby boy
2945666	beyonce	crazy in love
2945667	beyonce	work it out
2945668	dj sammy	sunlight
2945669	dj sammy	the boys of summer
2945670	dj sammy	heaven
2945671	sean paul	get busy
2945672	sean paul	gimmie the light
2945673	sean paul	like glue
2945674	metallica	frantic
2945675	muse	time is running out
2945676	evanescence	bring me to life
2945677	evanescence	going under
2945678	superman	cine
2945679	benny hill	tv
2945680	austin powers	cine
2945681	superdetective	cine
2945682	rasca & pica	tv
2945683	coche fantastico	tv
2945684	mision imposible	cine
2945685	rocky	cine
2945686	south park	tv
2945687	star wars	cine
2945688	simpsons	tv
2945689	pantera rosa	tv
2945690	scooby doo	tv
2945691	spiderman	cine
2945692	real madrid	centenario
2945693	barcelona	himno
2945694	atletico madrid	himno
2945695	sevilla	himno
2945696	betis	himno
2945697	valencia	himno
2945698	queen	champions

Motorola C350, T190, T191, T280, Timeport 250, V100, V50, V66e, Nokia 3110, 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5210, 5210e, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590, 6590i, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8110, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage, Sagem MC930, MC932, MC936, MC939, MC940, MC942, MC946, MC949, MC950, MC952, MW3020, MW932, MW3020, MW959, MT3020, MW950, NW320, Samsung s300, T100, V200, Siemens M50, MT50, Sony Ericsson T300i, T610, T68, T68i, T69

JUEGOS JAVA







DESCARGA

Envíe la palabra **JUEGO** seguido por un espacio y el código del juego al 5011.

SI TIENE PROBLEMAS CON SU CONEXION WAP, POR FAVOR CONTACTE CON SU OPERADORA

viawap Motorola T720e, Nokia 3410, 3650, 5100, 6310i, 7210, 7650, Sharp GX10

LO QUE TU QUIERAS

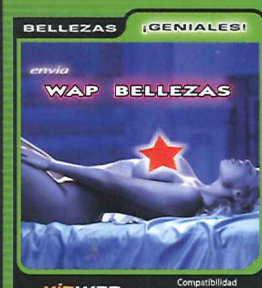
¡Ya no lo puedes pedir! Lo diseñamos y lo verás en nuestra página web en 3 días Envía: PIDO (espacio) y tu mensaje. Ejemplo: PIDO LUKE

PORNOSTAR ¡DE CINE!



viawap — Compatibilidad Ver pantallas color

BELLEZAS ¡GENIALES!




viawap — Compatibilidad Ver pantallas color



5011

como enviar

1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES



2 viawap

ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN "IR A", Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.

el coste por mensaje al 5011 es de 0,90€ + IVA

RUBIAS BRILLANTES



viawap — Compatibilidad Ver pantallas color

HENTAI ARTE ASIATICO



viawap — Compatibilidad Ver pantallas color



Por favor, ayúdenos a mejorar nuestro servicio. Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a soporte@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente 902 361 118. Precio por mensaje 0,90€ + IVA. Logos y Tonos = 2 mensajes. Al utilizar este servicio usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com

ÉXITOS POLIFÓNICOS

2945241	l skynyrd	sweet home alabama
2945242	c aguilera	genie in a bottle
2945243	rolling stones	start me up
2945244	metallica	frantic
2945245	james brown	i feel good
2945246	mike oldfield	tubular bells
2945247	sean paul	like glue
2945248	50 cent	in da club
2945249	50 cent	pimp
2945250	50 cent	wanksta

Envía: **PO** (esp) y el código

2945251	eminem	business
2945252	eminem	kill you
2945253	m manson	antichrist super...
2945254	limp bizkit	eat you alive
2945255	limp bizkit	rollin
2945256	linkin park	faint
2945257	linkin park	numb
2945258	beyonce	baby boy
2945259	beyonce	be with you
2945278	benny hill	tv
2945279	austin powers	cine
2945280	cheers	tv
2945281	friends	tv
2945282	coche fantastico	tv
2945283	the matrix	cine
2945284	mision imposible	cine
2945285	rocky	cine
2945286	star wars	cine
2945287	simpsons	tv
2945288	real madrid	centenario
2945289	barcelona	himno
2945290	atletico madrid	himno
2945291	queen	champions

viawap

Alcatel 535,735 Motorola A830, A920, C330, C331, C332, C333, C350, e365, T720e, Nokia 3100, 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Panasonic GD87, Sagem MYX-6, Samsung A800, E700, s300, T100, V200, Sharp GX10, GX20, Siemens S57, SL55, Sony Ericsson P800, T300, T300i, T610

DIBUJOS

Envía: **SAP** espacio y el código
















2945352 · 2945353 · 2945354 · 2945355 · 2945356 · 2945357 · 2945358 · 2945359

2945360 · 2945361 · 2945362 · 2945363 · 2945364 · 2945365 · 2945366 · 2945367

2945368 · 2945369 · 2945370 · 2945371 · 2945372 · 2945373 · 2945374 · 2945375

2945376 · 2945377 · 2945378 · 2945379 · 2945380 · 2945381 · 2945382 · 2945383

2945384 · 2945385 · 2945386 · 2945387 · 2945388 · 2945389 · 2945390 · 2945391

2945392 · 2945393 · 2945394 · 2945395 · 2945396 · 2945397 · 2945398 · 2945399

2945400 · 2945401 · 2945402 · 2945403 · 2945404 · 2945405 · 2945406 · 2945407

2945408 · 2945409 · 2945410 · 2945411 · 2945412 · 2945413 · 2945414 · 2945415

2945416 · 2945422 · 2945423 · 2945424 · 2945425 · 2945426 · 2945431 · 2945432

Motorola A830, A920, C350, T720e, Nokia 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 5210, 5210e, 5510, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590, 6590i, 6610, 6800, 7210, 7250, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 9210i, Samsung T100, Siemens C45, M50, MT50, S57, SL45, Sony Ericsson T100, T300, T300i, T66, T68, T68i, T69

ANIMACIONES

Envía: **ANI** espacio y el código







2945177 · 2945178 · 2945179 · 2945180 · 2945171 · 2945181 · 2945172 · 2945182 · 2945173 · 2945183 · 2945174 · 2945184 · 2945175 · 2945185 · 2945176 · 2945186

viawap

Alcatel 535,735 Motorola A830, A920, C350, e365, T720e, Nokia 3300, 3530, 3650, 3410, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 7210, 7650, N-Gage, Sagem MYG5, Samsung E700, V200, Sharp GX20, Sony Ericsson T68i

Nº 19. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
SirBruce, Jorge Núñez, Urashima, Jetulio Pencas, Xboxfever, Kikobox, Ozuteki, Antonio Gutiérrez, Manuel Patricio

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Internet Factory

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Elena Tapia (etapia@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

De lo mejorcito

La Navidad a la vuelta de la esquina sí... y cientos de juegos en las estanterías con sus cantos verdes llamándonos. Es el catálogo de Xbox que tras más de año y medio de existencia en nuestro país ya colapsa los estantes y hace que nuestra mirada se pierda sin saber qué titulo elegir. Y eso porque las empresas se cuidan de poner portadas llamativas aunque el juego que haya dentro de la caja sea de lo más normal.

Este año XB Magazine se ha preocupado de hacer un listado, valorarlo, someterlo a votación y ahora publicarlo con los juegos imprescindibles que todo poseedor de una consola Xbox debería tener en casa apilados junto a su plataforma de juegos preferida. Un listado con sesenta juegos, los sesenta mejores según nuestro criterio y clasificados en tres categorías: Imprescindibles, Excelentes y Muy Recomendables. Esperemos que la lista te parezca aburrida... porque ya los tienes todos. Es "de lo mejorcito" de Xbox.

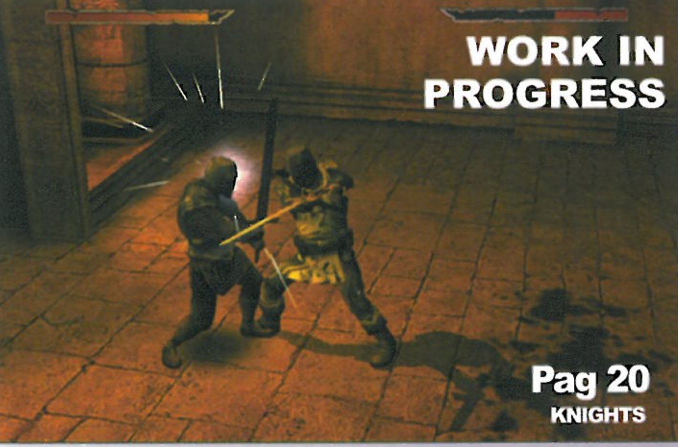
Y en la portada Deus Ex II: Invisible War. Un gran juego. Uno de esos juegos que cuando los ves la primera vez te preguntas: "¿y esto por dónde lo cojo? Parece una aventura al uso. No, es un RPG, no quizá sea un juego de sigilo. No sé, pero tiene algo de especial" y una vez que te pones parece que engancha y engancha. Warren Spector, su creador, vino a Madrid y en el artículo de preview de Deus Ex II: Invisible War nos explica qué pretendía hacer con este videojuego... y nuestro contrapunto, lo que creemos que ha conseguido de momento. Hasta febrero no saldrá a la calle y ya casi no tiene tiempo de hacer nada, está suficientemente ocupado preparando Deus Ex III. ¿Ya?

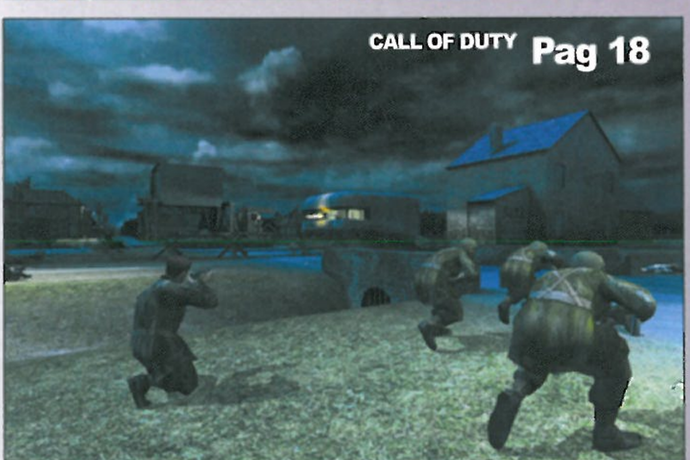
CHEMA Y GUS

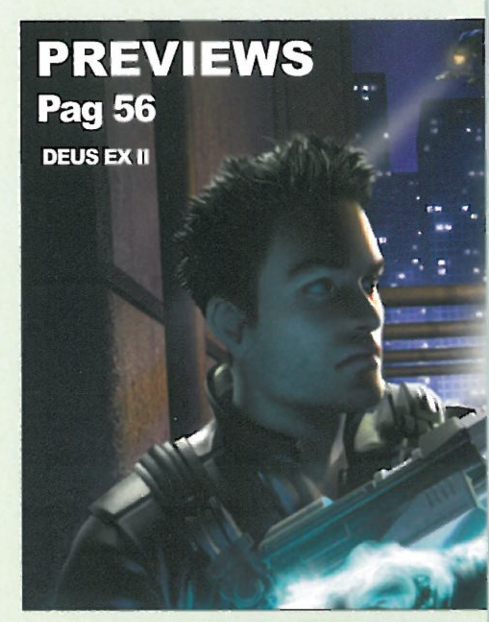
NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

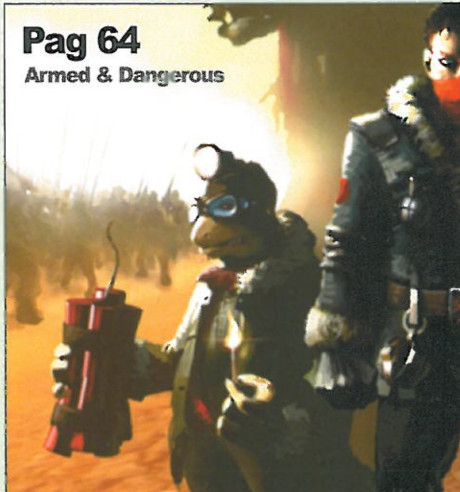
CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	ALBERTO B.
Siempre exigiendo un poco más a todo el mundo. Debería parar y mirar que todo está yendo genial.	Sevillano de pro, el más veloz de nuestros colaboradores, vive entusiasmado con la gran consola de la X.	Entró a colaborar con XB Magazine y la revista ha ganado en calidad editorial. Un gran tipo de gran eficacia.
MALASCUERNAS	**SIRBRUCE**	**CARLOS CORCUERA**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Desde que regresó de LA tras el E3 2003 no es el mismo. Dice que vio la demo de HALO2 unas 20 veces...	Desde Zaragotham City ha aportado su granito de arena para construir este nuevo proyecto de XB.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.


SUMARIO


WORK IN PROGRESS
Pag 20
KNIGHTS

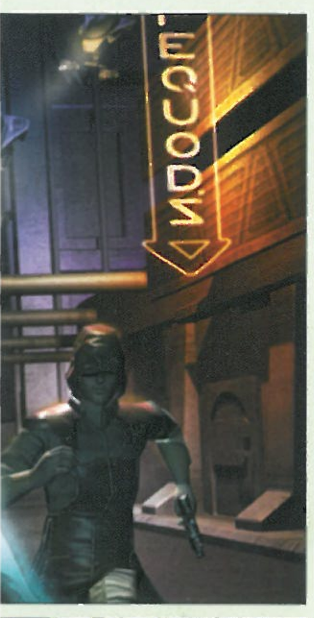

CALL OF DUTY
Pag 18


PREVIEWS
Pag 56
DEUS EX II


Pag 64
Armed & Dangerous


TRU CRIME
Pag 88


Pag 74
PGR2





LOS 60 JUEGOS IMPRESCINDIBLES

XB MAGAZINE

Revista XBOX™ independiente

Número 19
Diciembre de 2003
5 euros

SORTEO NAVIDAD 50 JUEGOS GRATIS

Deus Ex INVISIBLE WAR

13 REVIEWS

PGR 2
ESDLA: EL RETORNO DEL REY
COUNTER STRIKE
SEGA GT ONLINE
SIMPSON HIT & RUN
SWAT
BROKEN SWORD:
EL SUEÑO DEL DRAGÓN
TRUE CRIME: STREETS OF LA
FORD RACING 2
SSX3

mkm PUBLICACIONES






© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.





MAGATAMA

La red de estudios de producción de Microsoft Game Studios Japón está comenzando a dar sus frutos. Una de sus primeras grandes producciones se llama Magatama y será lanzado antes de que acabe el año en el país del sol naciente. Todavía nadie ha dicho de forma oficial que el juego vaya a salir de aquellas tierras para acercarse a nuestros mercados, pero nosotros nos negamos a creer que un título propiedad de Microsoft y de tanta calidad se vaya a quedar sólo para los usuarios nipones (que por ahora son muy pocos).

Estas son las imágenes que Microsoft ha publicado del juego, un título que está ambientado en la época medieval nipona, aunque en una historia alternativa en la cual dos grupos de poder se disputan el dominio de la capital, los Yamato y los Bakufu. En su objetivo por derrotar a sus enemigos, los Yamato convocan a fuerzas demoníacas para llevar a cabo sus planes y el infierno se desata en la tierra. Como siempre, a nuestro protagonista le tocará arreglarlo todo. A la cabeza de la producción del juego se encuentra Kawai Hiroshi, antiguo componente de Square que participó en el diseño de Final Fantasi VII y IX.

Nueva bajada de precio en Japón

Microsoft ha vuelto a bajar el precio de Xbox en Japón un 30%, reducción que hizo efectiva el 20 de noviembre. Esto ha hecho que la videoconsola baje de los 24.800 yen (198 euros) a los 16.800 yen (134 euros), colocándose por debajo del precio de PS2, que desde el 13 de noviembre pasó a costar 19.800 yen (158 euros). Además, Xbox se acerca mucho al precio actual de GameCube, que ahora se encuentra en los 14.000 yen (112 euros).

Además, el mismo 20 de noviembre Microsoft lanzará un nuevo pack de Xbox para incrementar sus ventas. Este nuevo pack incluye la videoconsola, dos controladores, el kit DVD, una copia de Halo y otra de Project Gotham Racing 2 y dos meses de acceso gratis a Xbox Live. Todo ello por el atractivo precio de 19.800 yen (158 euros).

Curiosamente el mismo precio que PS2 adopta ahora para aumentar sus ventas.



Xbox firma con IBM

Microsoft anunció hace unos días el acuerdo alcanzado con IBM sobre tecnología de semiconductores. De esta forma, la compañía de Redmont ha licenciado la tecnología del procesador semiconductor de última generación de IBM para utilizarla en los futuros productos de Xbox que se anunciarán próximamente. Es decir, Xbox 2.

"Microsoft ya está desarrollando el software y los servicios que liderarán la Década Digital," señaló Robbie Bach, Vicepresidente Senior de la División de Consumo de Microsoft. "Combinando nuestra visión, nuestra experiencia en software y nuestros recursos en I+D con las tecnologías de ordenadores y semiconductores de IBM, podremos ofrecer a los consumidores experiencias de juego inimaginables al mismo tiempo que crear nuevos modelos de crecimiento para las industrias de la tecnología y el entretenimiento".Como afirma Bernie Meyerson, Jefe del Área de Tecnología de IBM, la nueva tecnología de Xbox estará basada en los procesadores más avanzados de IBM.

"La avanzada tecnología de los chips de IBM es demandada por gran variedad de sectores y aplicaciones," señaló Meyerson. "Estamos encantados de trabajar en un proyecto de esta magnitud y de que Microsoft haya elegido a IBM como proveedor de la tecnología que potenciará los futuros dispositivos y mostrará hasta dónde puede llegar el entretenimiento." Con la eficacia del software de Microsoft, la tecnología de semiconductores de IBM y la potencia gráfica de ATi, Xbox 2 vendrá a formar parte de una nueva generación de consolas muy por encima del rendimiento de las actuales consolas denominadas de Nueva Generación.



Los intereses futuros de Xbox (llámese Xbox 2 o como sea) están asegurados con el Gran Azul.

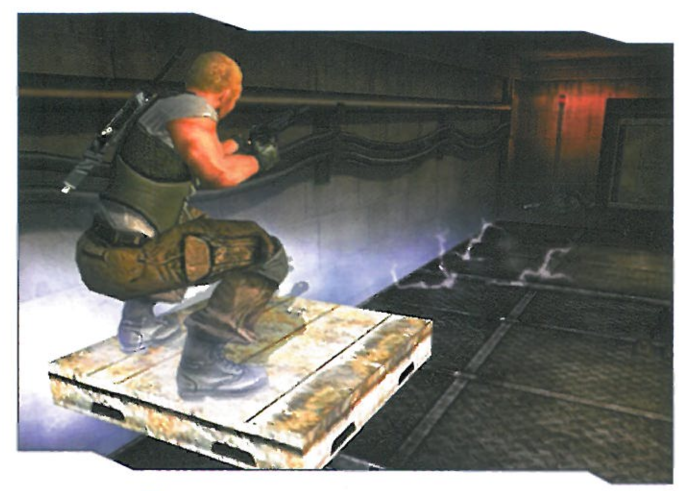
EA nos traerá a Spawn

Electronic Arts ha anunciado que ella será la encargada de distribuir el título de Namco, Spawn: Armageddon en todos los territorios PAL. El juego, basado en el popular personaje de cómic creado por Todd McFarlane, será un título de acción en tercera persona en el que nos meteremos en la piel de este original y famoso héroe del cómic, y con el que nos tendremos que enfrentar a todas las hordas de demonios a los que esta serie de cómics nos tiene acostumbrados. El título ya ha llegado al mercado norteamericano, lo que nos hace pensar que Electronic Arts sólo necesita aplicar la localización del juego (esperemos que venga correctamente traducido) para comenzar a distribuirlo por estas tierras.

Además, hace unos días Nazco anunció que había llegado a un acuerdo para la inclusión de canciones de Marilyn Manson para la banda sonora del juego, lo que asegura un juego 'bestial'.



El nuevo título de Spawn tiene este impresionante aspecto.



Este título, conocido anteriormente como ESPionage está creando mucha expectación.

Acción, espionaje y misterio de Midway

La productora y editora norteamericana de videojuegos, Midway, ha anunciado el desarrollo de un nuevo título de acción para Xbox que mezclará la acción, el sigilo con unargumento cargado de elementos misteriosos y paranormales.

El título, que fue conocido en un principio como ESPionage, se llamará Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Se trata de un juego de acción en tercera persona, cuyo aspecto y argumento recuerdan mucho al estilo de Deus Ex. Según cuentan desde Midway el juego estará protagonizado por un soldado perteneciente al programa experimental 'Psi-Ops', un soldado modificado con alta tecnología, lo que le otorga capacidades mentales extraordinarias, como la telekinesis o el control mental. Nuestro protagonista, llamado Nick Scryer se verá envuelto en una sucia conspiración política y militar y tendrás que investigarla hasta sus últimas consecuencias.

Un título con un buen aspecto gráfico y que promete, y cuya fecha de lanzamiento se espera para Mayo del 2004.

Precaución: micrófono peligroso

Hace ya unas cuantas semanas que el Xbox Music Mixer y el micrófono que lo acompaña (el sistema de karaoke que Microsoft ha lanzado para Xbox) se vende en las tiendas de los Estados Unidos. Todo esto no sería noticia si no fuera por la anécdota ocurrida en el Estado de California. Allí, cualquier comprador del Xbox Music Mixer podrá observar, tanto en la caja de embalaje como en el propio micrófono, la siguiente etiqueta: "contiene productos químicos conocidos en el estado de California, que pueden causar cáncer, abortos u otro daño en la gestación. Se recomienda lavar las manos después de usar". Aunque fuera de las fronteras californianas esta etiqueta nos alarmaría bastante y haría que ni nos acercásemos a este producto, los californianos ya están acostumbrados a estas advertencias, ya que las ven a diario en cada gasolinera, garaje, licorería, restaurante o supermercado. Y es que según la Proposición número 65 de las leyes californianas, todo producto en cuyo proceso de fabricación haya estado en contacto con cualquier agente químico potencialmente cancerígeno debe anunciarlo con una etiqueta. Así, pocos artículos en este estado carecen de etiquetado de este tipo.



Este es el embalaje peligroso. Lávate las manos después de usarlo.

Lanzada la web de Outrun 2

Aunque de momento la secuela de este gran título de Sega sólo aparecerá en las máquinas arcade de los salones recreativos, y corriendo gracias a la plataforma Chihiro (prima hermana de Xbox), todos los aficionados esperan ver las maravillas que va a deparar la recuperación de esta jugosa licencia. El primer Outrun fue un título mítico en los salones de juego de medio mundo y su secuela no puede ser menos. La web inglesa que ha lanzado hoy Sega nos permite ver los diferentes trazados, todos los modos de juego que se incluirán en el título y una galería de los coches a nuestra disposición. Entre estos, aunque el protagonista siga siendo el Ferrari Testarrosa de la primera entrega, también podremos elegir el F-40, el F-50 o el Ferrari Enzo, entre muchos otros vehículos de la mítica escudería italiana. La web también nos presenta a los nuevos personajes del juego y nos permite descargar vídeos, fondos de escritorio y sonidos del juego. Pero, sobre todo hay que entrar a la web para exigir a Sega que lance una versión para Xbox de este juego, ya que el porte de Chihiro a Xbox es realmente sencillo. Manda tus súplicas a la web http://www.sega-am2.co.jp/outrun2/en/



Timesplitters 2 vuelve a ser uno de los juegos más nominados de este año.



Nominados a los Premios Bafta

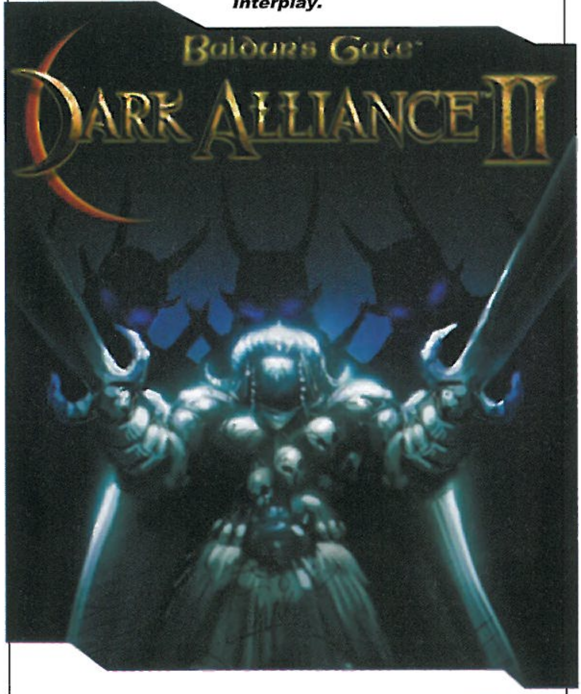
Como todos los años la British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) ha publicado ya la lista de nominados a los mejores videojuegos del año 2003. Entre los más nominados se encuentra Grand Theft Auto: Vice City con seis nominaciones y Timesplitters 2 con cinco nominaciones. Entre las nominaciones más interesantes para nosotros hay que destacar que Project Goitham Racing 2 está nominado a mejor juego de conducción (junto a Moto GP 2 y a Burnout 2, entre otro) y a mejor título multijugador (también con Moto GP en el saco).

La categoría de 'Mejores juegos para Xbox' está compuesta por los siguientes nominados: El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey, Project Gotham Racing 2, Soul Calibur II, Star Wars: Knights of the Old Republic, Timesplitters 2 y Top Spin.

Dark Alliance II retrasado

Después de varias semanas de rumores, noticias desmentidas y mucha información contradictoria, Interplay ha confirmado que el lanzamiento de Baldurg Gate: Dark Alliance II no llegará antes del 2004. Aun así, en el mismo comunicado Interplay afirma que será en Enero cuando el juegue esté listo para su lanzamiento, pero parece que esta fecha tampoco será respetada. Originalmente el juego iba a ser lanzado estas navidades y era uno de los grandes títulos que para esta fecha Interplay tenía en su catálogo, pero una larga batalla legal con Vivendi Universal Games por el juego de acción y RPG, Fallout: Brotherhood of Steel, ha retrasado el lanzamiento. Una vez reconciliadas ambas compañías, los dos títulos cuentan con sendas fechas de lanzamiento algo confusas, a pesar de estar acabados hace varias semanas.

El juego se retrasa por problemas legales con Interplay.



Tork busca editor

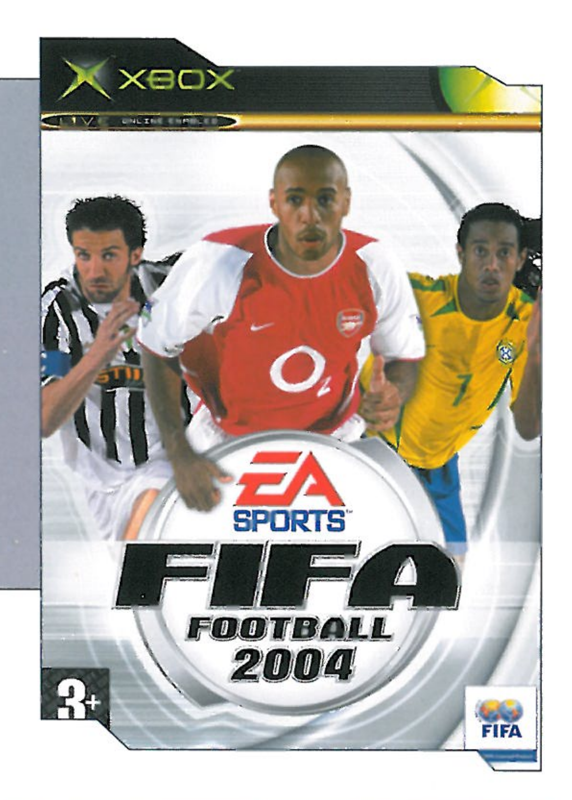
A pesar de estar completamente terminado desde hace ya varios mese, a pesar de tener presencia en el E3 2003, donde se pudo jugar, y a pesar de las excelentes críticas que ha recibido desde que se conoce su desarrollo (hace más de año y medio) este juego de acción y plataformas no tiene un futuro claro. Y es que, tras ser abandonado el proyecto por la red de desarrollo de Microsoft Game Studios, los componente de Tiwak (la compañía de desarrollo) están buscando un editor que quiera apostar por el juego. Según hemos sabido hace poco, la compañía no ha encontrado aún a una distribuidora interesada en sacar el título al mercado, a pesar de haber tomado contacto con muchas grandes editoras.

Es una lástima que un juego que tanta buena prensa ha tenido, que es un juego exclusivo para Xbox y que se desarrolló bajo la atenta mirada de Microsoft, ahora que está acabado se haya quedado a un lado y no tenga un editor que lo haga llegar al mercado. Sería una lástima que no llegará a editarse nunca y perdiésemos la oportunidad de manejar a ese carismático cavernícola.



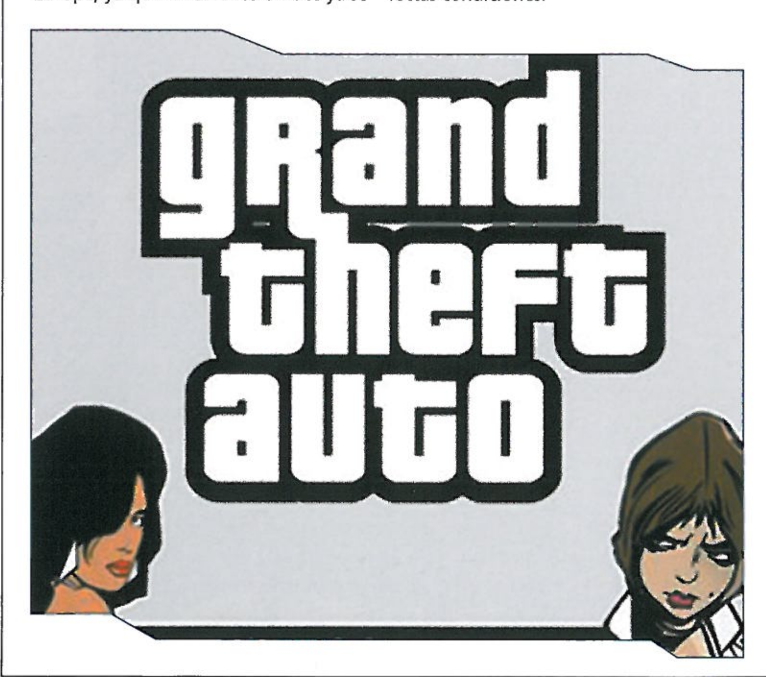
EA y Microsoft hablan sobre Xbox Live

Hace unos días la web americana de videojuegos de deporte, IGN Sports, entrevistaba al nuevo responsable de EA Sports Nation, Chip Lange, quien afirmaba que Electronic Arts y Microsoft se encuentran desde hace tiempo en negociaciones para que la poderosa desarrolladora y editora adapte sus juegos al servicio de juego online de Xbox. Según Lange, se está realizando un enorme esfuerzo para superar las diferencias que separan a ambas compañías. Lange no deja claro en la entrevista cuáles son las verdaderas diferencias que han hecho que EA no apoye a Xbox Live por el momento, aunque afirmó que las negociaciones se encuentran en un buen punto y que tanto Microsoft como Electronic Arts están deseando llegar a un acuerdo para poder a trabajar juntos. Así, esperamos poder contaros en breve en estas páginas que el acuerdo se ha producido y que los grandes títulos de EA preparados para partidas multijugador comienzan a jugarse a través de Xbox Live.



EL PACK GTA SE RETRASA

Cuando todo estaba previsto para que Grand Theft Auto llegara a las tiendas de media Europa a principios de mes (se hablaba del 5 de diciembre como fecha probable), parece que Rocksar y la distribuidora Take2 se han encontrado con algunos impedimentos legales que hacen que el estreno del pack doble de GTA 3 + Vice City se retrase hasta, al menos, el 2 de enero de 2004. Según parece, la licencia tiene exclusividad para PlayStation hasta finales de 2003 y sólo después de esta fecha podrá salir el pack en Europa, ya que en Estados Unidos ya se puede disfrutar de ambos juegos para la consola de X desde hace casi un mes (salió a principios de noviembre). Por otra parte, puede que este tiempo extra del que disponen los chicos de Rockstar puede servirles para arreglar algunos de los problemillas que están acusando los jugadores norteamericanos que han comprado el juego. Al parecer hay una partida de juegos defectuosa que da problemas y todavía no se sabe si las tiendas podrán disponer de copias de sustitución para los clientes que reclamen un juego en perfectas condiciones.



Lo esperábamos para finales de año, pero no ha podido ser y hasta enero del 2004 no tendremos noticia de él.

Comienza la nueva generación

Parece ser que la nueva generación de videojuegos ha comenzado con el anuncio que el pasado 17 de noviembre hizo Climax. Según la desarrolladora británica, creadora de juegos como URT: MOTO GP 2 o Sudeki, el futuro de los videojuegos y aha llegado y por eso han creado el primer motor de desarrollo multiplataforma (preparado para PS3, Xbox2 y PSP) que han decidido denominar Blimley 2.

Blimley 2 ha sido concebido como una una herramienta que facilite la programación de juegos para las plataformas actuales y las que están a la vuelta de la esquina. Entre las características con las que cuenta, existe un motor de física muy avanzado, así como soporte para crear opciones de juego online para Xbox Live, librerías optimizadas gracias al Performance Analyser de PS2 y un poderoso renderizador.

Pero, de momento, Climaz sólo ha ofrecido información sobre el desarrollo para plataformas actuales, por lo que todo lo relacionado con el desarrollo para PS3, Xbox 2 y PSP sigue siendo una incógnita.



La primera compañía que afirma estar preparada para la próxima generación.



EL SONIDO DE ANTES



EL SONIDO DE AHORA

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visitanos en: **www.europe.creative.com**



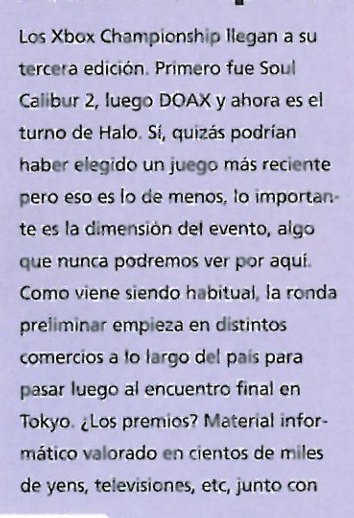
CREATIVE





por Urashima

Después de la tormenta llega la calma, y aunque el TGS no pasó de ser una simple llovizna, este mes ha sido muy poco movido en Japón, para nuestra desgracia. Por suerte, en muy pocos días (para cuando leáis esto ya habrá ocurrido) Microsoft va a desvelar su nueva (?) estrategia para Xbox en tierras niponas... aunque todavía no hay nada oficial todo apunta a que la punta del iceberg será una nueva bajada de precio, al igual que ha hecho la competencia. De los 197 euros que cuesta Xbox en Japón pasaría a costar unos 133; esperemos que junto con la ayuda del pack de PGR2 logren vender alguna Xbox estas navidades...



Xbox Championships Vol.3

Los Xbox Championship llegan a su tercera edición. Primero fue Soul Calibur 2, luego DOAX y ahora es el turno de Halo. Sí, quizás podrían haber elegido un juego más reciente pero eso es lo de menos, lo importante es la dimensión del evento, algo que nunca podremos ver por aquí. Como viene siendo habitual, la ronda preliminar empieza en distintos comercios a lo largo del país para pasar luego al encuentro final en Tokyo. ¿Los premios? Material informático valorado en cientos de miles de yens, televisiones, etc, junto con premios de consolación para los casi-campeones.

Y aunque no tan masivos, no podemos olvidarnos de los Xbox Live Championships, cuya tercera entrega se ha centrado en Midtown Madness 3 y en cuya final ha contado con la presencia de Sakamoto-chan, un popular personaje televisivo. No es la primera vez que se conecta alguien famoso a Xbox Live (el mes pasado también contaron con la presencia de la idol japonesa Yuko Ogura) ni será la última, ya que Microsoft planea varios encuentros futuros.

Xbox Championship Vol.3 HALO ~HALO (ヘイロー)~

Halo ha sido el título elegido para celebrar el tercer campeonato.

Microsoft y Famitsu unen fuerzas

Y hablando de packs, ¿qué mejor manera de promocionar un producto que "regalándolo"? Así es, Microsoft ha llegado a un acuerdo para que el próximo enero se lance una edición especial (probablemente algo más cara) de Famitsu Xbox, que incluirá Music Mixer, que como recordaréis nos permitirá convertir nuestra consola en un karaoke, algo que puede atraer a los japoneses.

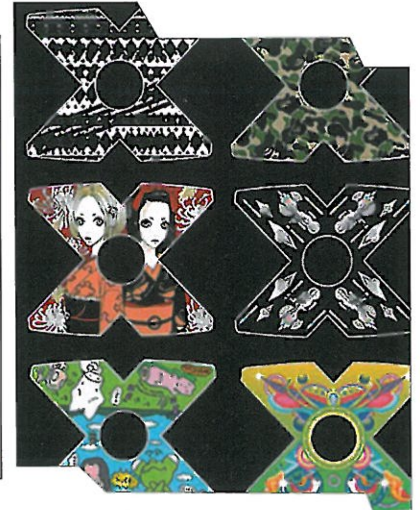
Pide una pizza y gana una Xbox

La última lucidez proveniente del departamento de marketing de Xbox Japón consiste en un acuerdo con la cadena de pizzerías de Nagoya, Aoki's Pizza. Todo aquel que realice un pedido superior a 2000 yens entrará en el sorteo de 100 Xbox o 30 juegos. Además las pizzas se cortarán en forma de X y habrá cajas especiales adornadas con motivos de Xbox; increíble pero cierto.

Curiosos premios para los ganadores del campeonato de MM3.



Una de las iniciativas más originales que hemos podido ver últimamente.





A nosotros también nos gustaría saber el Gamertag de Yuko Ogura.

Microsoft apuesta por los nuevos talentos

Una escuela privada de Yanagawa ha puesto en marcha un programa para enseñar a sus alumnos los entresijos del desarrollo de un videojuego y así poder convertirse en productores. Microsoft ofrecerá hardware, software, fondos e incluso expertos en la materia, durante los próximos 3 años.

Convierte tu Xbox en una pequeña obra de arte

En el pasado número os dimos una pincelada de las nuevas promociones que presentó Microsoft en el TGS. Seguramente recordaréis esas 3 Xbox pintadas que sorprendieron a más de uno y de las que os podemos ofrecer más información al respecto. Del 15 de noviembre al 20 de diciembre los usuarios japoneses tendrán la oportunidad de "rediseñar" su consola. Simplemente basta con mandar el número de serie de su Xbox para entrar en un concurso donde 2000 ganadores podrán elegir el nuevo look de su consola. Entre las 6 nuevas carcasas disponibles encontramos obras de reconocidos artistas, actores e incluso productores.



A simple vista no podemos observar los gorilas, ilustrados por NIGO.

El estado de Xbox

Terminamos con una encuesta que realizó Famitsu a 4000 asistentes al TGS y varios desarrolladores, en la que se muestra claramente el delicado panorama de Xbox en Japón.

¿Cuantos juegos de Xbox posees?
1. No poseo juegos de Xbox: 82.9%
2. 1 - 10 juegos: 15.1%
3. 11 - 20 juegos: 1.6%
4. Otros: 0.4%

¿Utilizas Xbox Live?
1. No lo utilizo: 75.2%
2. Nunca he oído hablar de ese servicio: 11.3%
3. Lo conozco, pero estoy a la expectativa: 7.0%
4. Lo utilizo: 6.5%

¿Qué es lo que te desagrada de Xbox?
1. Nada en particular: 1103 votos
2. Pocos títulos llamativos: 951 votos
3. Debería ser más pequeña: 625 votos
4. Demasiado cara: 457 votos
5. Mal diseño: 292 votos
6. Otros: 184 votos

Puntuaciones:

Brute Force: 7/7/7/7 - 28/40 (Famitsu), 8/9/8/8 – 33/40 (Famitsu Xbox)

Outlaw Golf: 7/6/6/6 - 25/40 (Famitsu)

Outlaw Volleyball: 6/6/6/7 – 25/40 (Famitsu)

Inside Pitch 2003: 6/6/6/5 – 23/40 (Famitsu)

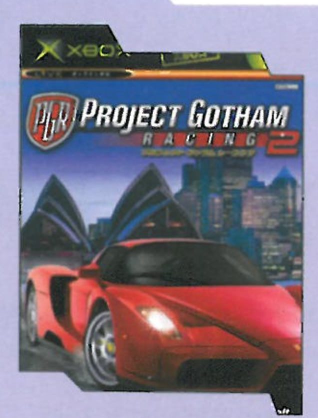
NFL Fever 2004: 7/7/5/8 – 27/40 (Famitsu)

Tao Feng: Fist of the Lotus: 6,6,6,6 – 24/40 (Famitsu)

LANZAMIENTOS



Magatama - (Microsoft Game Studios): El panorama de noviembre no puede ser mejor, con la salida de este esperado título del que hemos hablado en muchas ocasiones. ¿Habrá merecido la pena la espera? La respuesta en el próximo número.
Se espera su salida para el 20 de noviembre.

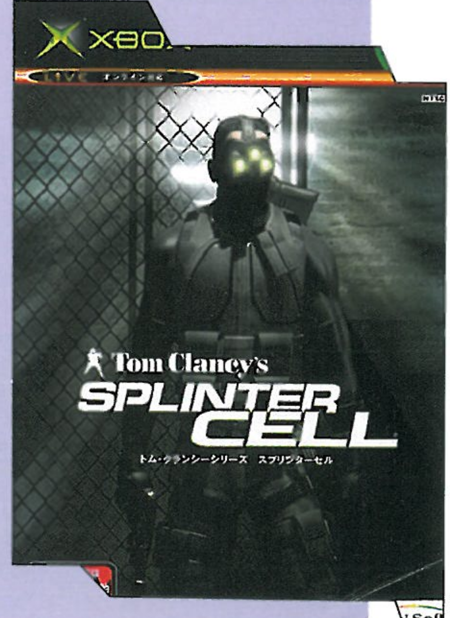


Project Gotham Racing 2 (Bizarre Creations): Los japoneses podrán recorrer las calles de Yokohama 8 días antes que nosotros. Volvemos a mencionar el Xbox Platinum Pack, que incluirá juego, consola, 2 mandos y kit DVD. Además PGR2 forma parte de un concurso online en el que los usuarios nipones pueden recibir suculentos premios por responder a unas sencillas preguntas acerca de los últimos títulos de conducción de Xbox. *Se espera su salida para el 20 de noviembre.*



R: Racing Evolution (Namco): Y seguimos sobre 4 ruedas, los amantes de la velocidad no se podrán quejar este mes. El juego vendrá acompañado de un DVD con videos de Breakdown y además Namco recompensará con un reloj a los que lo reserven. Por otra parte han puesto en marcha un original concurso en el que podremos ganar un viaje a Monaco por el simple hecho de mandarles una postal.
Se espera su salida para el 27 de noviembre.

Splinter Cell (Ubisoft): Tras un año de retraso finalmente Sam Fisher llegará a Japón el 27 de noviembre.



Toda la intensidad de la Segunda Guerra Mundial a pie de trinchera se podrá vivir con este título de los creadores de Medal of Honor

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Spark Unlimited* **edita:** *Proein* **fecha:** *2004*

Desarrollado para PC por los creadores de Medal of Honor: Allied Assault, Call of Duty ha sido todo un bombazo en el género de los juegos de acción en primera persona. Ahora llegará a Xbox.

Call of Duty: Finest Hour

por Jetulio

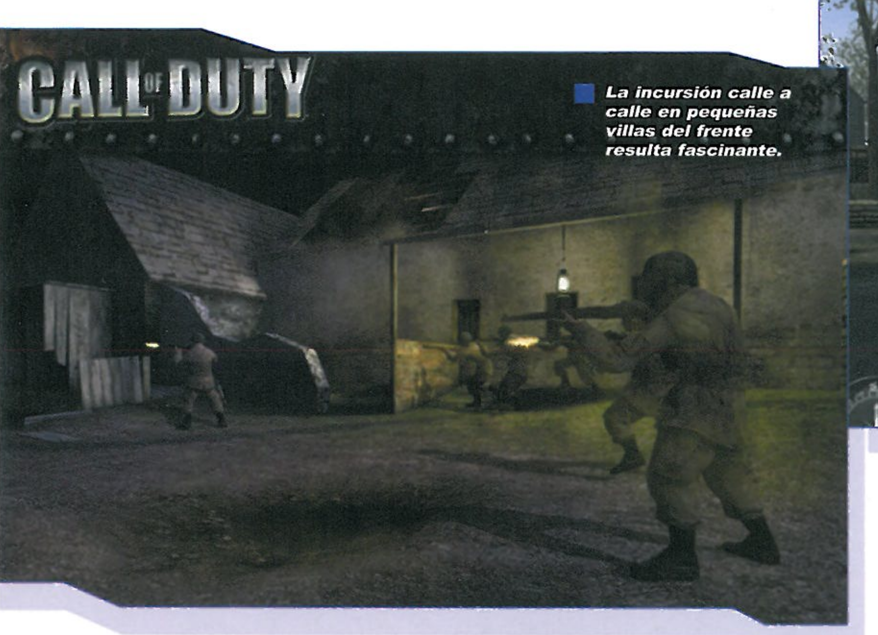
Las batallas más cruentas y conocidas de la Segunda Guerra Mundial las vivirás en primera persona y junto a tu escuadrón.

Aunque se trata de pantallas de PC, imagínatelo en tu Xbox.

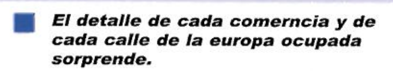


Infinity Wards, un joven empresa de desarrollo californiana, formada por los creadores del juego de PC Medal of Honor: Allied Assault y adquirida recientemente por la editora Activision, nos ha sorprendido recientemente con el lanzamiento de un juego bélico para PC llamado Call of Duty. El juego nos introduce de forma prácticamente real en la piel de un soldado aliado en las batallas más emblemáticas de la Segunda Guerra Mundial. Un juego de acción en primera persona basado en misiones con escuadrones de soldados, pero cuya ambientación está tan conseguida que pone los pelos de punta.

Paralelamente al desarrollo y lanzamiento de este juego, Activision ha tenido trabajando a una joven compañía llamada Spark Unlimited, formada también por antiguos desarrolladores de la serie Medal of Honor en PC y videoconsolas, en las versiones de Call of Duty para las videoconsolas de nueva generación. El juego que llegará a Xbox a principios del 2004 se llamará Call of Duty: Finest Tour y no será un simple porte de la versión de compatibles, sino que se tratará de un juego nuevo, con diferentes misiones, características y extras. Con esta doble jugada, Activision se ha hecho con los servicios de los principales creadores y artistas que han trabajado en esta serie bélica de tanto éxito propiedad de Electronic Arts. Por si esto fuera poco, Activision ha fichado al compositor Michael Giacchino (creador de la banda sonora de toda la serie Medal of Honor) para realizar la música de todos los juegos de Call of Duty.



La incursión calle a calle en pequeñas villas del frente resulta fascinante.



El detalle de cada comerncia y de cada calle de la europa ocupada sorprende.



En muchas ocasiones te puedes poner a los mandos de ametralladoras y otras armas.



Las trincheras serán nuestro camino habitual en le frente.

Tus compañeros te cubrirán en todo momento y esperarán tus movimientos.

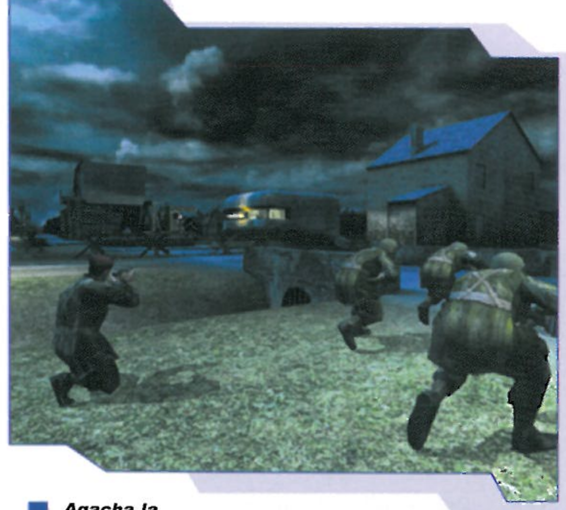
Call of Duty: Finest Hour será un juego que nos hará sentir de forma directa toda la intensidad y terror de los diferentes frentes de la Segunda Guerra Mundial. Y lo consigue de una forma extraordinaria, ya que los escenarios, la acción, los gráficos, los enemigos y la composición de las misiones son extremadamente realistas. Así, por ejemplo, tendremos que vivir en primera persona la cruenta batalla de Stalingrado, con tan sólo un puñado de balas en la mano y a la espera de que un compañero nuestro caiga abatido para utilizar su fusil. Todo con una presentación muy cinematográfica, que recuerda a películas como 'Enemigo a las Puertas'.

Como aun no se ha publicado ni una sólo imagen Call of Duty: Finest Hour, os mostramos en estas páginas muchas capturas de la versión para PC, para que vayáis imaginando el impresionante FPS bélico que se nos viene encima.



La batalla de Slingrado es uno de los episodios mejor ambientados.





Agacha la cabeza si no quieres perderla en medio de la batalla.



Nos moveremos en escenarios que nos llevarán desde ciudadelas medievales europeas a la Tierra Santa

XB MAGAZINE **desarrolla:** Starbreeze Studios **edita:** TDK Interactive **fecha:** Febrero 2004

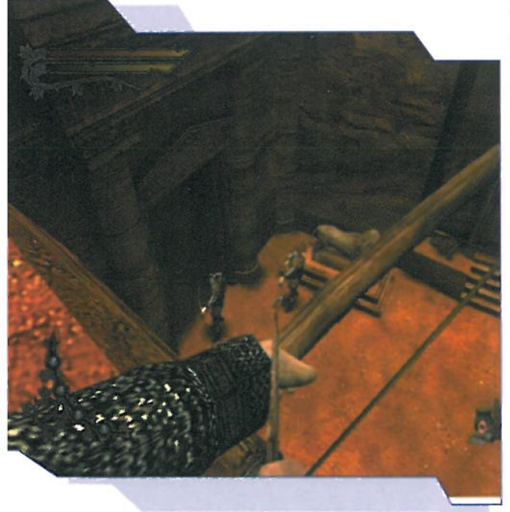
Fundada en 1998 en la ciudad sueca de Uppsala, cuentan en su haber con dos juegos: The Outforce y Enclave. Este último es una de las piezas de colección para amantes de los buenos gráficos en Xbox.

Xboxfever

KNIGTHS OF THE TEMPLE

Comienza la mayor cruzada para nuestro protagonista Paul de Raque, un joven caballero templario al que se le ha encomendado el futuro de la existencia humana. Todo pasa por encontrar la pieza sagrada que puede completar el puzzle que está construyendo un malvado obispo para abrir las Puertas del Infierno en la Tierra Santa.

Los enemigos dentro del mundo de las pesadillas suelen representar a seres infernales cubiertos de llamas.



Estábamos de suerte en XB Magazine cuando nos reunimos con la gente de TDK para que nos mostraran los progresos de sus juegos en desarrollo. Por un lado el corriente Conan y por otro el sorprendente Knights of the Temple. Aunque ya sabíamos de la existencia del juego e incluso lo vimos en movimiento en el E3 no le habíamos vuelto a prestar atención, pero nuestro parecer ha cambiado desde hace unos días cuando vimos que se está convirtiendo en un título muy completo en el que se aúnan jugabilidad, argumento original y gráficos. Tres ingredientes que ya son poco menos que obligatorios para que un título triunfe en nuestra consola. La jugabilidad de Knights of the Temple nos viene dada por una aventura en tercera persona en la que manejamos a este caballero templario, Paul de Raque, y todas las armas que estén a su alcance, así como un buen número de hechizos y superpoderes que nos facilitarán el camino. Las armas a las que tendremos acceso serán totalmente medievales, del tipo, espadas, hachas o arcos de flechas. Esta última con la característica de que el juego se pondrá en una singular primera persona cuando vayamos a utilizarla para disparar a nuestros enemigos. Además contaremos con una barra de energía que cuando esté en el nivel suficiente nos permitirá dar golpes maestros

■ ***Hay un nivel en la ciudad santa de Petra que resulta espectacular.***

■ ***El futuro de la humanidad está en nuestras manos y tendremos que salvarlo derrotando a 40 enemigos diferentes.***

■ ***Contaremos con más de 160 movimientos únicos para el combate.***

■ ***El juego consta de 14 niveles diferentes en los que tendremos que buscar a Adele.***

combinando gatillos y botones. Por otro lado tenemos una serie de hechizos que podremos ir utilizando a medida que llenemos una barra de maná situada en la parte superior de la pantalla, bajo la energía. Haciendo combinación de gatillos y botones utilizaremos cada una de ellas, incluido un hechizo de autocuración. Las cámaras dinámicas son perfectas para el juego y además todos los escenarios se adaptan a la jugabilidad feroz del título con elementos destructibles y laberínticos mapas. En el argumento tenemos que hablar de una historia de Caballeros Templarios, de Cruzadas y de Guerra Santa. Pero antes debemos hablar de un obispo maléfico que pretende sembrar el mal sobre la Tierra. Para ello va a utilizar la única posibilidad que tiene para abrir las puertas del Infierno, Adele. Se trata de una chica con poderes paranormales que ha sido enviada para hacer el Bien, pero que el obispo tiene secuestrada. Nosotros, como Caballero Templario que somos deberemos impedir que el obispo llegue a cumplir su plan y para ello tendremos que salvar a la chica de las garras del Mal. Una Cruzada un tanto especial que nos hará atravesar toda Europa hasta llegar a Jerusalén y poder, allí, descubrir cómo salvarla. Pero además de la Guerra Santa del mundo real tendremos que luchar contra nuestras propias pesadillas y así sobrevivir a un mundo de imaginarios seres infames que quieren acabar con nosotros y con nuestras posibilidades de salvar a Adele.

Pero si algo nos sorprendió en este título que considerábamos menor fue su aspecto gráfico a la altura de las mejores producciones de Xbox. Un juego creado por la gente que hizo Enclave y que ahora utilizará el mismo motor gráfico pero mejoando ciertos detalles. De esta forma en KoT nos encontramos con unos escenarios detalladísimos con gran profundidad en las texturas. Esto a simple vista se traduce en entornos en 3D con detalles en los pavimentos, paredes, etcétera. Pero además, todavía hablando de los entornos, KoT nos atrae por la posibilidad que se nos brinda de encontrar elementos destructibles en el decorado. Los personajes son otro de los motivos de alegría de KoT. Las animaciones muestran luchas muy realistas con armas del peso ante las que nos encontramos, así como por el movimiento de los personajes. Pero además, las vestimentas, armas, tonos de piel, calzado y demás se convierten en detalles muy a tener en cuenta por nosotros. Un título que no pasará desapercibido si continúa con la progresión que ha demostrado en los últimos meses. Efectos especiales de luces, estallidos, y demás son el añadido que le hacían falta para ser un juego, gráficamente, envidiado y que sirva de referencia. Knights of the Temple sorprenderá a más de uno. Nosotros queremos tenerlo en nuesra consola ya mismo.

Efectos especiales de luces, estallidos, y demás son el añadido que le hacían falta para ser un juego, gráficamente, envidiado y que sirva de referencia





Llega final de año y ya hace más de dos que nació Xbox en Estados Unidos. El catálogo de juegos sigue sumando y sobrepasa las dos centenas de juegos para nuestra plataforma. De esta forma es difícil muchas veces saber qué juegos son realmente los mejores dentro de nuestros gustos. Otras veces las compañías se gastan en publicidad lo que no gastaron en desarrollo y nos "cuelan" auténticos juegos mediocres. Este mes nos hemos esforzado en hacer una selección de todos los juegos que no deberían faltar en la estantería de los más jugones, todos los juegos obligatorios para los que sólo quieren lo mejor de lo mejor, todos los juegos must-have para los coleccionistas. Y no hemos podido seleccionar menos de 60 juegos... y todavía quedan algunos colgando que nos gustaría haber metido. La selección la hemos hecho entre todos los redactores y colaboradores habituales de la revista que han querido participar. Ellos tienen sus preferidos y estos son los 60 JUEGOS IMPRESCINDIBLES para XB MAGAZINE.

LOS IMPRESCINDIBLES

LOS 10 MEJORES
PARA URASHIMA

- PANZER DRAGOON ORTA
- JSRF
- SHENMUE 2
- HALO
- RALLISPORT CHALLENGE
- RACING EVOLUZIONE
- PGR 2
- TOP SPIN
- TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
- STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



LOS 10 MEJORES
PARA JETULIO

- HALO
- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
- TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
- STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
- PANZER DRAGOON ORTA
- PGR 2
- DOA 3
- TOP SPIN
- SOUL CALIBUR 2
- CRIMSON SKIES



LOS 10 MEJORES
PARA XBOXFEVER

- HALO
- TOP SPIN
- CRIMSON SKIES
- TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
- STEEL BATALLION
- VOODOO VINCE
- CONFLICT DESERT STORM
- MOTO GP 2
- RALLISPORT CHALLENGE
- GRABBED BY THE GHOULIES



1 HALO

Desarrolla: *Bungie* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Shooter* **Precio:** *59,95 euros*

Ya hay muy poco más que añadir sobre el mejor shooter de nuestra consola y, sin ninguna duda, uno de los mejores de todos los tiempos. Su acción frenética unida a un apartado multijugador realmente espectacular nos ofrece muchísimas horas de diversión controlando el destino de nuestro personaje, el Jefe Maestro. La historia de "Halo" nos coloca en un futuro relativamente cercano en el que el destino de la Humanidad se ve amenazado por una plaga alienígena de Covenants. La única salida pasa porque el último soldado del programa "Espartano", el Jefe Maestro, que se encuentra criogenizado, acabe con dicha plaga a base de fuego, plomo y el plasma de las armas alienígenas. Recorreremos mundos humanos, instalaciones y naves extraterrestres, controlaremos vehículos y nos apostaremos en rocas para disparar con precisión nuestro rifle de francotirador. Gráficos de impresión que se hacen todavía más suaves jugando el juego a 50 Hz, jugabilidad incrementada gracias a un control intuitivo de lo más avanzado y a una enorme variedad de juegos en el apartado multijugador. Uno de los capítulos más impresionantes del juego es el del sonido envolvente aprovechando la cualidad de Dolby Digital en 5.1. El apartado técnico simplemente nos dejó asombrados. Recuerda que Halo ya tiene dos añitos. Un shooter en tercera persona que se convierte en la compra obligatoria de todo poseedor de una Xbox. Si no lo tienes no lo pienses más. Lo necesitas como el comer.





XB MAGAZINE

2 SPLINTER CELL

Desarrolla: *UbiSoft* **Publica:** *UbiSoft* **Género:** *Acción/Sigilo* **Precio:** *29,95 euros*

El sigilo empezó a convivir con el realismo desde el mes de noviembre de 2002. Hasta entonces sólo Metal Gear y sus historias de mechs y ninjas hacían que el sigilo fuese algo importante en un juego. El protagonista de Splinter Cell, un juego basado en el ciberterrorismo de Tom Clancy, se llama Sam Fisher. Demuestra tener todas las cualidades del espía perfecto. Sabe dónde esconderse y cómo hacerlo. Sobre todo, sabe utilizar las sombras para convertirse en un ser invisible y poder, así, infiltrarse en las organizaciones terroristas más peligrosas. Ya se está hablando de la segunda parte, Pandora Tomorrow, pero en el primer capítulo de esta aventura tendremos que infiltrar a nuestro agente en el seno de una banda terrorista que corrompe el poder en Georgia, una de las ex-repúblicas soviéticas. Armado con armas de precisión perfectamente silenciadas y con los dispositivos electrónicos más avanzados para conseguir adentrarse en las instalaciones enemigas, Sam Fisher tendrá que hacer uso de todo su ingenio en una aventura intensa que rompió con todos los moldes en cuanto a aspecto gráfico y uso de la luz y el sonido en un juego.

Además UbiSoft tuvo la adelantada idea de incluir la posibilidad de que en el futuro se pudiesen descargar nuevos contenidos de Xbox Live. A los pocos meses el servicio entraba en vigor y ahora ya cuenta con dos misiones en Xbox Live descargables de un modo completamente gratuito. La acción y el sigilo se unen en un juego que desde el principio nos sorprende con el modelado del personaje principal y las animaciones hechas a mano y basándose en capturas de movimiento. Splinter Cell es imprescindible.



Counter Strike™ y Xbox *Live*.

Una pareja que da mucho juego.

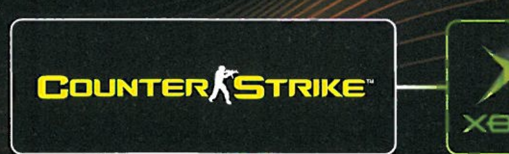
Microsoft game studios

VALVE



Counter Strike™, el juego de acción online número uno del mundo, es aún mejor en Xbox *Live*.™ Con una acción impactante, unos gráficos superrealistas, siete mapas exclusivos, la posibilidad de jugar hasta con 16 jugadores y un tremendo arsenal de armas, éste es el mejor Counter Strike que has visto en tu vida. Necesitarás practicar offline antes de entrar en el salvaje campo de batalla online, donde podrás meterte tú solo o reunir un equipo de jugadores de élite y hablar con ellos por medio de Live Communicator de la estrategia para desactivar bombas, rescatar rehenes o combatir a terroristas de todo el mundo. El juego va a ser duro, más te vale venir preparado.

XBOX LIVE



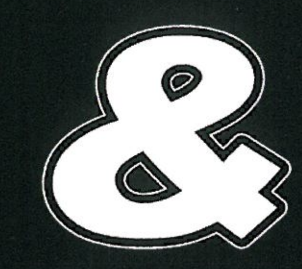
XBOX

it's good to play together

xbox.com/counterstrike

EL CONCURSO DEL AÑO





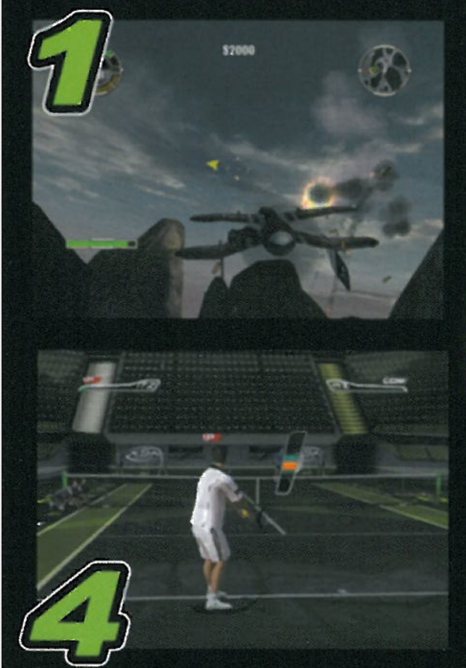


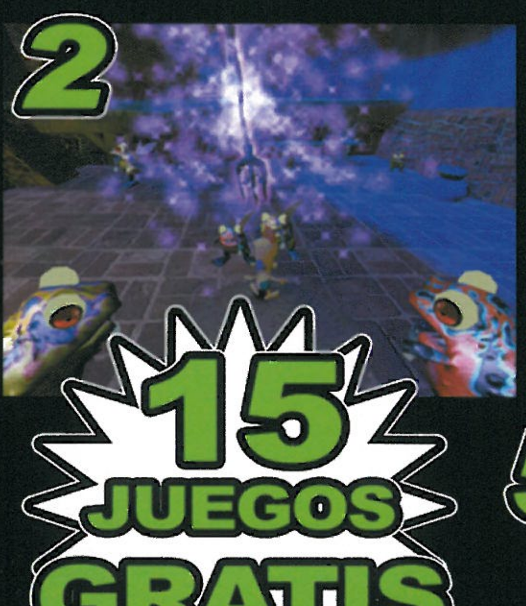
CONSIGUE UNO DE LOS 15 JUEGOS QUE REGALAMOS

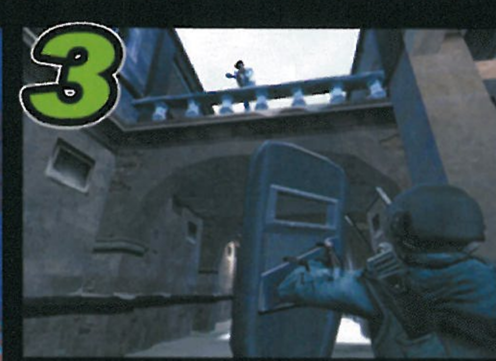
*(SE HARÁN TRES PACKS DE LOS CINCO TÍTULOS PARA LAS RESPUESTAS MÁS COMPLETAS)

- 3 COUNTER STRIKE
- 3 TOP SPIN
- 3 PROJECT GOTHAM RACING 2
- 3 VOODOO VINCE
- 3 GRABBED BY THE GHOULIES

DINOS A QUÉ JUEGOS PERTENECEN ESTAS CAPTURAS Y DE TRATA CADA UNO DE ELLOS







5



ENVÍA TU RESPUESTA A LA DIRECCIÓN: AVENIDA DEL GENERALÍSMO, 14 2ºB - 28660 - BOADILLA DEL MONTE - MADRID O AL CORREO ELECTRÓNICO: XBM@MKM-PI.COM

LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN EL PREMIO POR CORREO CERTIFICADO EN LA DIRECCIÓN QUE NOS FACILITEN.



SW Caballeros de la Antigua Republica

Desarrolla: *Bioware* **Publica:** *LucasArts* **Género:** *RPG* **Precio:** *75,90euros*



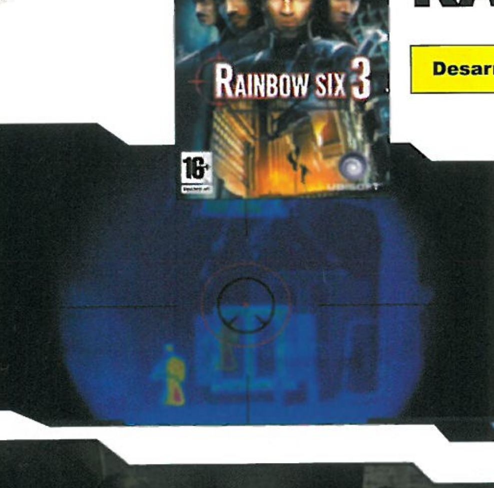
Si sólo nos dijesen tres conceptos como Star Wars, Bioware y RPG, ya sabríamos que algo grande tenía que haber detrás. Si además sabemos a ciencia cierta que el desarrollo ha sido un éxito y es uno de los mejores juegos de rol que se han hecho nunca, sólo podemos recomendar su compra a todo el que no lo tenga. Dos premisas: primera: el apartado gráfico siendo bueno en su género decepcionará al que espere ver una película, segunda: se trata de un juego de rol, eso es leer mucho actuar y pasar hasta 80 horas para completar por primera vez el juego. En Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República, retrocedemos 4000 años respecto al episodio I y nos situamos en un tiempo de tensión entre los caballeros jedi y los siths. Nosotros lideramos a un grupo de guerreros de diferentes especies (hay mucho rol y configuración de personajes en esto) que luchará por hacer el bien... o el mal ya que podremos elegir el lado de la Luz o el lado Oscuro. Para ello tendremos la oportunidad de viajar por hasta siete planetas distintos (y uno más que se podrá descargar de Xbox Live dentro de poco) a bordo del Ebon Hawk. Todo ello con una jugabilidad tremendamente consistente gracias a un sistema de juego de luchas en tiempo real muy avanzado y que usa las reglas del Wizards of the Coast Star Wars D20, es decir, puro rol. Con un apartado técnico que supera todo lo visto hasta el momento en su género, Star Wars: KotOR no hace sino asombrarnos más y más a medida que avanzamos en nuestro progreso como caballero jedi... o sith.

3

RAINBOW SIX 3

4

Desarrolla: *UbiSoft* **Publica:** *Ubisoft* **Género:** *Shooter* **Precio:** *54,95 euros*





La acción táctica en Xbox estaba bastante desatendida, pero UbiSoft ha contribuido a la causa rehaciendo su éxito de PC y creando un juego tremendamente completo. En el aspecto gráfico es suave y está mucho más pulido que la versión PC, el sonido ha sido mejorado para el 5.1 y se ha añadido la característica del reconocimiento de los comandos de voz, y la profundidad del juego ha sido incrementada enormemente. En primer lugar, porque sólo encarnaremos a Ding Chávez, en segundo lugar porque no tendremos briefing inicial con todas las instrucciones, sino que se nos irán dando a medida que cumplamos objetivos, y en tercer lugar porque se han incluido efectos de luz y un sonido que nos meten en la acción de lleno.

Si a todo esto, un juego que en modo campaña resulta ser tan envolvente, le añadimos un apartado multijugador que incluye las tres opciones: juego a pantalla partida, en red o a través de Xbox Live, Rainbow Six 3 se hace imprescindible.

Las claves de RS3 en su apartado multijugador son varias, pero lo principal es que incluye tanto modalidades cooperativas como modalidades de confrontación. Con esto nos encontramos que el juego amplía el número de horas de vida enormemente, además de crear auténticos comandos de operaciones a través de internet.

Tal y como nosotros hemos conseguido jugar a través de Xbox Live, la experiencia es mucho más que recomendable ya que el lag es mínimo e incluso inexistente. Además todo un equipo dentro de UbiSoft se ha dedicado al desarrollo de contenido descargable a través de Xbox Live para este juego, por lo que estará muy bien abastecido.

5 PANZER DRAGOON ORTA

Desarrolla: *Smilebit* **Publica:** *Sega/atari* **Género:** *Shootém up clásico* **Precio:** *59,95 euros*

Si tuviéramos que elegir una obra de arte entre todo el catálogo de Xbox, el honor correspondería a la última producción de Smilebit. Y no estamos hablando solamente de su apartado técnico, Panzer Dragoon Orta es el resurgir de una de las sagas más míticas de la historia de los videojuegos, que vuelve a nuestros tiempos con todo el sabor de antaño. En el papel de Orta, emprenderemos un viaje para conocer nuestro pasado, mientras luchamos contra las fuerzas del Imperio, montados en nuestro Dragón. Se trata de un shoot 'em up donde la jugabilidad de la vieja escuela se mantiene al mismo nivel que su increíble calidad gráfica y sonora. Como es habitual en los títulos de Smilebit nos encontramos ante otro juego sin ningún tipo de espíritu comercial, todo lo contrario, por lo que si todavía no has tenido la oportunidad de hacerte con PDO corre a la tienda, te estás perdiendo una de las mayores joyas que podrás encontrar en el mercado, en cualquier plataforma.







XB MAGAZINE

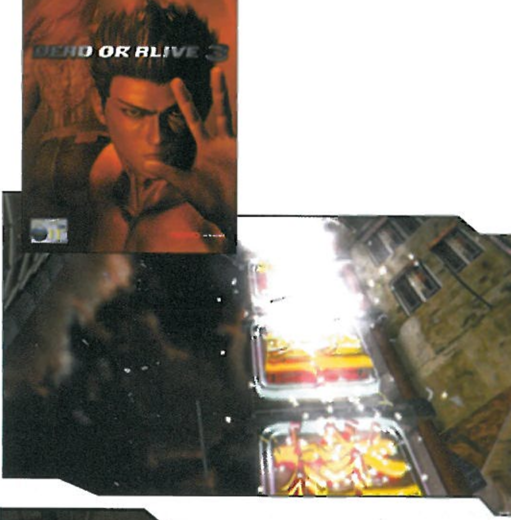
6 DEAD OR ALIVE 3

Desarrolla: *Team Ninja* **Publica:** *Tecmo/Microsoft* **Género:** *Lucha 3D* **Precio:** *29,95 euros*

Siendo uno de los títulos del catálogo inicial de Xbox, ha sido difícil encontrar rival para este gran juego de lucha que revoluciona el aspecto gráfico del género. En un mundo en el que lo más importante había sido siempre el control y la jugabilidad a un ritmo trepidante, la gente del Team Ninja que trabaja para Tecmo se dedicaron a darle una capa de estilo a Dead Or Alive 3 y así hacer revivir la saga. El resultado son unos luchadores y luchadoras de cuerpos especialmente redondeados done la línea recta casi desaparece; unos escenarios enormes y detallados en aspectos mínimos; y unos efectos gráficos de partículas que han dejado asombrado al mundo y que ya se han empezado a imitar por la nueva generación de juegos de lucha en 3D.

Los personajes de DOA3 controlan diferentes artes marciales y se enfrentan en la arena en batallas a vida o muerte para, casi siempre, poder llegar a vengar su pasado. Pero DOA3 crece con las modalidades multijugador sea a través del enfrentamiento o en equipo. Tal ha sido la repercusión del juego y de sus protagonistas, sobre todo femeninas, que hace algunos meses salió DOA Xtreme Beachvolleyball, un juego de convivencia y volleyball muy japonés basado en las vidas de las chicas de DOA y sobre todo en sus curvas y sus posibilidades estéticas con los distintos bikinis del juego. Y además ya está en preparación y bastante avanzado DOA Online, que vendrá a sustituir al que para casi todo el mundo es el mejor juego de lucha para Xbox por encima de juegos de renombre como Soul Calibur II, Mortal Kombat V: Deadly Alliance o el debutante Tao Feng, de la factoría Microsoft.



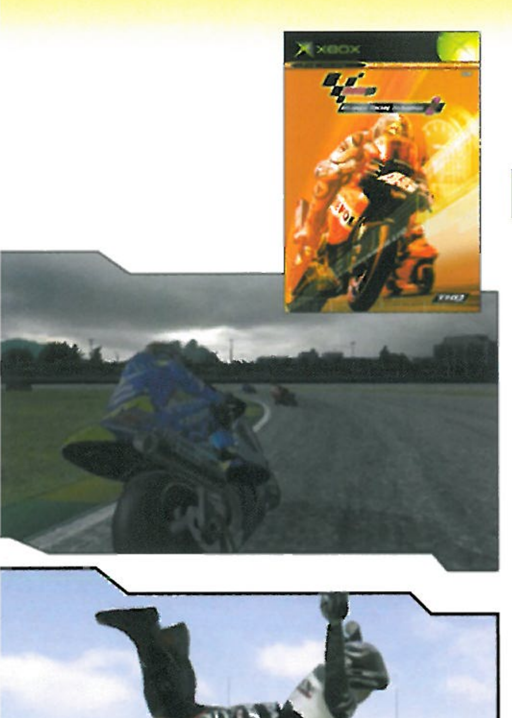





XIII
TEN A TUS AMIGOS CERCA.....
PERO A TUS ENEMIGOS AÚN MÁS CERCA.
PHONE
XBOX
XIII
Totalmente en castellano
12+
UBISOFT
DARGAUD
12+
www.pegi.info
ects 2003
interactive entertainment awards
www.xiii-thegame.com
PlayStation 2
NETWORK PLAY
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
gameloft
DARGAUD
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel. 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (EDL-B&M S.A.) 2000 DARGAUD
" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Micosoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.



CONCURSO
XIII
XB
MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente
Tenemos 5 copias del juego para quién acierte
¿Cómo se llama la compañera de XIII
en esta aventura?
ENVÍA TU RESPUESTA A LA DIRECCIÓN:
AVENIDA DEL GENERALÍSMO, 14 - 2ºB
28660 - BOADILLA DEL MONTE - MADRID
O AL CORREO ELECTRÓNICO:
XBM@MKM-PI.COM
LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR
TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN EL
PREMIO POR CORREO CERTIFICADO EN
LA DIRECCIÓN QUE NOS FACILITEN.

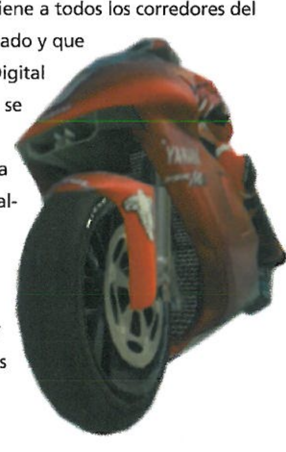


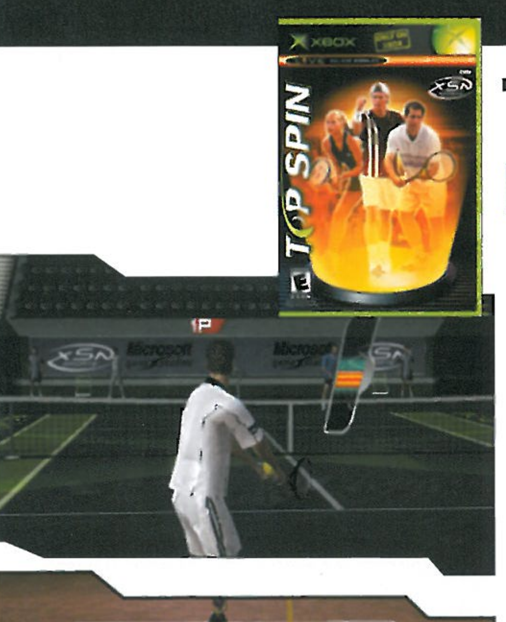
URT: MOTO GP 2

Desarrolla: *Climax* **Publica:** *Proein* **Género:** *Carreras de motos* **Precio:** *59,95 euros*

7

El motociclismo se ha hecho un hueco muy importante en Xbox. Si los juegos de coches son los que más predominan en nuestra consola, ha sido un juego de motos el que ha despertado las pasiones de muchos de nosotros por el motor y la velocidad. Todo empezó con URT: Moto GP, la primera parte del título. Se trataba de un simulador de motociclismo en el que nos teníamos que hacer con cada pequeño control de la moto, frenso delantero, trasero, marchas manuales, peso de la moto, configuración, distribución de los puntos que íbamos ganando. La segunda parte del título sólo vino a mejorar el aspecto de realismo en las animaciones, mejorar el aspecto gráfico de las motos y de los circuitos (usando menos polígonos por sorprendente que parezca, para reducir la caída de framerate). URT Moto GP 2 además incluye la posibilidad de se jugado online de manera completa con lo que las carreras a través de Xbox Live son algo que han dado enorme vida al título que en su modo offline sólo se ha convertido en pista de entrenamiento y de preparación de las motos para los miles de usuarios del juego. Ya hemos dicho que el aspecto gráfico es alucinante, que el control es muy preciso, que el modo online funciona a las mil maravillas (cuidado con la gente que no cuenta con una buena conexión de banda ancha pues molestará en muchas carreras). Sólo nos falta decir que tiene a todos los corredores del mundial del año pasado y que el sonido en dolby Digital aprovechando el 5.1 se convierte en una experiencia necesaria para los oídos de cualquier aficionado al motor que pueda probarlo. Si eres de éstos necesitas jugar a Moto GP 2 lo antes posible y no podrás dejar de hacerlo.





TOP SPIN

Desarrolla: *PAM Development* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Deportes/Tenis* **Precio:** *54,95 euros*

8

Para los amantes de los deportes y de Xbox, la consola de la equis estaba muy enfocada hacia los títulos deportivos americanos. Mucho football americano, mucho jockey, baloncesto y poco fútbol o tenis de mayor repercusión en Europa. Pero esto se acabo con la creación de Top Spin, al que no hemos dudado en calificar como "el mejor juego de tenis de la historia" en nuestra revista ya que así nos lo parece en cuanto a sus posibilidades de juego, que son muchas. La modalidad de carrera nos permite crear un jugador a nuestra imagen y semejanza en el aspecto físico, al menos, y hacerlo crece como estrella dentro del mundo del tenis. Pero lo que hace que Top Spin sea mucho más valioso es la posibilidad de que sea jugado online sin que se acuse lag de ningún tipo a no ser que la conexión de alguno de los jugadores sea demasiado mediocre. Por otro lado la posibilidad de conectarnos a la plataforma de juegos XSN Sport nos permite participar en campeonatos y llevar clasificaciones muy precisas. Sólo dos pegas: las cámaras y los fallos que están provocando que se le "cuelgue" el juego a algunos usuarios. Pero además Top Spin es uno de esos "must have" porque es bonito, se mueve bien, suena de escándalo y simula perfectamente el juego del tenis. En realidad es el primer juego que llega a ser tan preciso en los golpes, tan injusto en algunos de los puntos o tan cruel en las bolas devueltas por alguno de los contrarios, como el tenis real. Unos de los capítulos que hacen imprescindible este juego es también el del sonido en Dolby Digital 5.1 que permite saber a ciegas dónde está la pelota, una auténtica maravilla y un trabajo estupendo el de PAM Development.

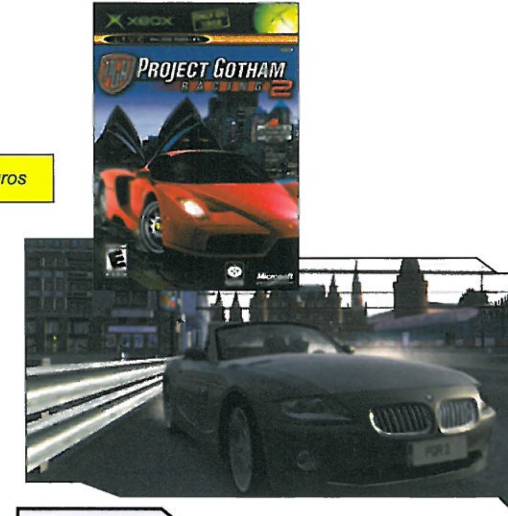
LOS IMPRESCINDIBLES

Project Gotham Racing 2

Desarrolla: *Bizarre Creations* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Carreras de coches* **Precio:** *59,95 euros*

9

Todos los apasionados de los juegos de coches han encontrado en Xbox su plataforma perfecta. Entre todos los juegos sobre cuatro ruedas para nuestra consola, existe uno que destaca por encima del resto: Project Gotham Racing 2. Si el Project Gotham Racing original ya era un juego de culto y hace dos años que salió al mercado, las características de Project Gotham Racing 2 le hacen estar entre los obligatorios para todos los usuarios de Xbox. La mecánica de juego de PGR2 es, como en el primero, una copia de las reglas que vimos en el Metropolis Street Racer de DreamCast, es decir carreras callejeras sin circulación en circuitos cerrados y con retos que en función de la puntuación o el crono que consigamos nos otorgará medallas de oro, plata o bronce. A medida que ganemos iremos desbloqueando más pistas y más coches hasta llegar a desbloquear las joyas de la corona, léase los Porsche y Ferrari. Contando con que PGR2 es el único título con licencia para publicar coches Porsche y Ferrari el valor de juego aumenta para los amantes de dichas escuderías. Pero el juego no se queda en esas dos marcas, sino que tendremos todos los mejores coches de todas las marcas en el mercado. El otro elemento que hace indispensable a este juego son los escenarios. En esta edición Edimburgo, Chicago, Sydney, Barcelona o Florencia han puesto las calles para las carreras. Y por último, destacar un aspecto más, PGR2 es online, es decir, compatible totalmente con Xbox Live. Esto significa que podemos competir en carreras a través de internet. Si amas el motor, este es obligatorio. Y además de muy reciente aparición.







XB MAGAZINE

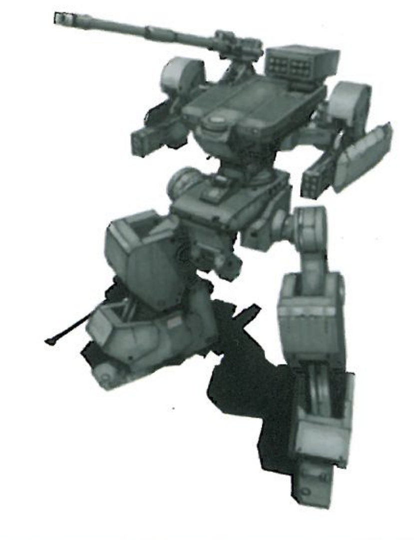
STEEL BATTALION

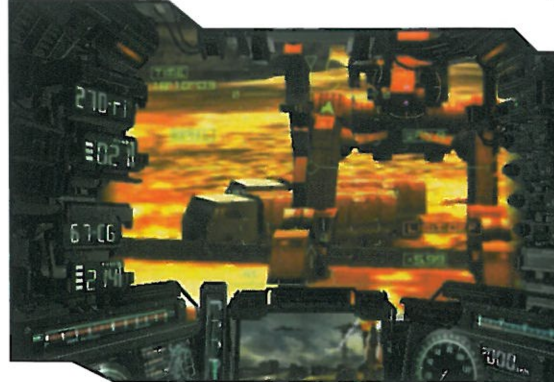
Desarrolla: *Capcom* **Publica:** *Capcom/Microsoft* **Género:** *Shooter* **Precio:** *199 euros*

10

Nunca antes se había visto un juego de esta talla llegar a las pantallas de las casas, siempre se habían quedado exclusivamente para las salas recreativas. Es por esto que Steel Battalion, el conocido como Tekki en Japón, se convirtiese en toda una revolución. Aunque por su precio, por su tamaño y por el género tan concreto en el que debemos englobar dicho juego, podamos sentir cierto rechazo hacia él, es otro de los imprescindibles. Es decir, si todo el mundo tuviese dinero y espacio para poder hacerse con él, todo el mundo tendría Steel Batallion en su casa. A los mandos de un Vertical Tank (VT), popularizados recientemente para la gran masa por la película Matrix Revolutions, tendremos que ir superando las diferentes misiones de una campaña en la que lucharemos solos o acompañados en ambientes totalmente hostiles. Lo grande del juego es su mando con cuarenta botones, tres pedales, marcha con cinco velocidades, dos palancas para manejar la dirección de nuestro VT y para controlar el arma que llevamos encima. La simulación más completa y más envolvente ante la que nos hemos visto nunca en ningún otro juego, a pesar de saber que todo lo que ocurría a nuestro alrededor era ficción. Sonido espectacular y unos gráficos teñidos de colores oscuros que llenan de dramatismo los escenarios de guerra en los que jugamos. Ya estamos esperando a la segunda parte que contará con Xbox live, pero de momento reclamamos que hagáis hueco en vuestras habitaciones para meter este juego y su mando.







COLIN MCRAE RALLY 04

Desarrolla: *Codemasters* **Publica:** *Codemasters* **Género:** *Carreras de rallies* **Precio:** *59,95 euros*

Decir rallies en el mundo de los videojuegos es decir Colin McRae. La cuarta entrega del título, segunda en nuestra consola, es la mejor de las que ha salido hasta el momento y se convierte en la única opción si lo que buscamos es un simulador realista del mundo de los rallies. En Colin McRae Rally 04 no encontraremos con la posibilidad de manejar cualquier vehículo del mundial, así como otra serie de coches especiales (clásicos, coches de menor potencia,...) que de principio estarán bloqueados. En esta ocasión no todo lo que nos encontraremos en el juego será el Mundial de rallies, sino que el apartado multijugador ha sido mejorado en muchos aspectos y permite una gran variedad para las partidas de hasta cuatro jugadores. Aunque cuenta con capacidad Xbox Live tenemos que advertir que no se puede jugar online con CMR04, sino que lo que podremos hacer gracias a Xbox Live es colgar nuestras estadísticas y compararlas con el resto de jugadores de todo el mundo. No deja de ser interesante. Con capítulos excelentes tanto en lo gráfico como en lo sonoro, si bien el aspecto gráfico sigue pasando por alto detalles como el público o la profundidad de algunas de las texturas del paisaje, CMR04 es todavía más valioso si lo jugamos con un buen volante de los que hay disponibles para Xbox. Poder tener acceso hasta los mínimos ajustes del coche en cada etapa nos permite tener total control sobre la conducción y llevarla hasta el lado más salvaje sobre la arena, el barro o la nieve de los rallies más difíciles.

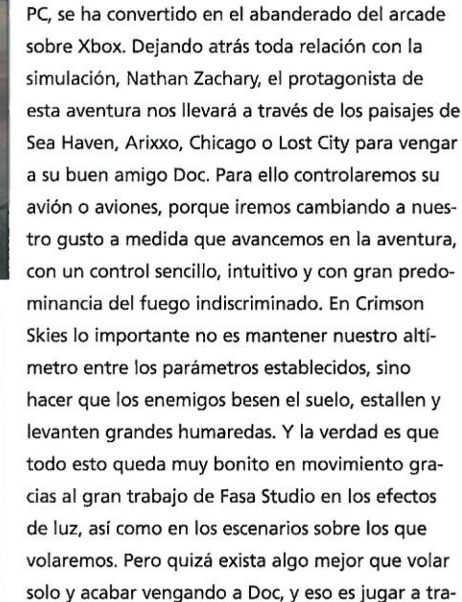
11



CRIMSON SKIES

Desarrolla: *Fasa Studio* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Arcade/Aviones* **Precio:** *54,95 euros*

12



Un juego que venía con estela de simulador de aviones de guerra gracias a su pasado en PC, se ha convertido en el abanderado del arcade sobre Xbox. Dejando atrás toda relación con la simulación, Nathan Zachary, el protagonista de esta aventura nos llevará a través de los paisajes de Sea Haven, Arixxo, Chicago o Lost City para vengar a su buen amigo Doc. Para ello controlaremos su avión o aviones, porque iremos cambiando a nuestro gusto a medida que avancemos en la aventura, con un control sencillo, intuitivo y con gran predominancia del fuego indiscriminado. En Crimson Skies lo importante no es mantener nuestro altímetro entre los parámetros establecidos, sino hacer que los enemigos besen el suelo, estallen y levanten grandes humaredas. Y la verdad es que todo esto queda muy bonito en movimiento gracias al gran trabajo de Fasa Studio en los efectos de luz, así como en los escenarios sobre los que volaremos. Pero quizá exista algo mejor que volar solo y acabar vengando a Doc, y eso es jugar a través de Xbox Live contra otros 15 jugadores y ver como sus aviones van cañón abajo hasta el suelo o estallan en el aire dejando escapar sólo al piloto de la aeronave (aquí sólo hay un muerto y es Doc). Con gran cantidad de juegos para jugar online y una buena serie de elementos para descargar, Crimson Skies le quita el protagonismo que por un tiempo tuvo MechAssault como juego de combate online masivo. Buen vuelo.





EXCELENTES

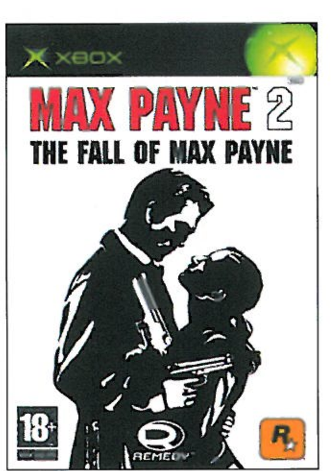


BLINX: The Time Sweeper

Desarrolla: *Artoon* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Plataformas* **Precio:** *29,95 euros*

Si quieres plataformas en Xbox, tienes que elegir Blinx. Es el primer juego de la historia que nos hace jugar con el tiempo. O como dice la gente de Artoon, con las cuatro dimensiones. Encarnamos a Blinx un gato que se dedica a barrer (más bien aspirar) las calles para mantener el orden temporal. Pero cuando la princesa del mundo B1Q64 es raptada por el grupo mafioso Tom Tom Cat, Blinx pasa a ser un auténtico héroe que se enfrenta a los ladrones del tiempo. Recopilaremos piedras que en grupos concretos nos ofrecerán habilidades para detener, ralentizar, rebobinar, adelantar o grabar secuencias de tiempo completas. Una vez que le cojamos el tranquillo nos dedicaremos a disfrutar de los retorcidos diseños del juego, el detallado personaje principal y, sobre todo, a estrujarnos el coco para saber qué utilizar en cada momento para llegar al final de la fase. Muchos puzzles, por fin un plataformas adulto.

MAX PAYNE 2





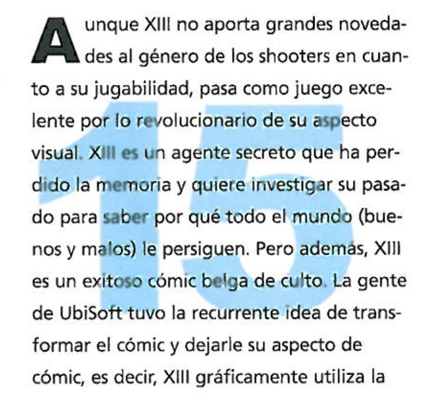
Desarrolla: *Rockstar* **Publica:** *Virgin Play* **Género:** *Acción tercera persona* **Precio:** *69,95 euros*

Si la primera parte del juego ya es mucho más que recomendable (y ya ha salido en la serie Classics por 29,95) aunque se trate de un port de la versión de PC, Max Payne 2 vuelve a ser uno de los juegos que tienes que tener en la estantería y disfrutarlo. Cuando escribimos estas líneas no está confirmada la fecha de salida para antes de Navidad, nosotros esperamos que lo encuentres en las tiendas desde ya mismo. En Max Payne 2 volveremos a encarnar al atormentado agente de policía que, de vuelta con la misma historia, trata de buscar respuestas a las preguntas sobre el asesinato de su familia. Aparece Mona Sax en escena y con ella la perdición de Max ya que no sólo es peligrosa, atractiva y presunta asesina, sino que tiene las claves que necesita Max para dejar de atormentarse. Con apartado gráfico y argumental que llevan al videojuego a una esfera de realismo policíaco increíblemente detallado, Max Payne 2 se coloca muy arriba entre nuestros preferidos.



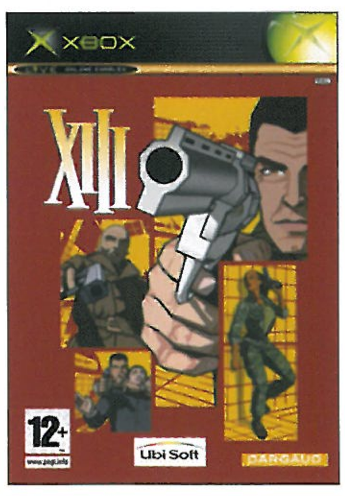
XIII

Desarrolla: *UbiSoft* **Publica:** *UbiSoft* **Género:** *Shooter* **Precio:** *59,95 euros*



Aunque XIII no aporta grandes novedades al género de los shooters en cuanto a su jugabilidad, pasa como juego excelente por lo revolucionario de su aspecto visual. XIII es un agente secreto que ha perdido la memoria y quiere investigar su pasado para saber por qué todo el mundo (buenos y malos) le persiguen. Pero además, XIII es un exitoso cómic belga de culto. La gente de UbiSoft tuvo la recurrente idea de transformar el cómic y dejarle su aspecto de cómic, es decir, XIII gráficamente utiliza la técnica del cel shading y algunos otros recursos como los bocadillos al hablar o para representar efectos sonoros y visuales (pasos, explosiones,...), así como viñetas para darnos pequeños briefings de lo que deberemos hacer o lo que está pasando en otro sitio.

No tanto por espectacular, sino por original y porque en el apartado multijugador online es uno de los shooter en primera persona más frenéticos de Xbox Live, XIII es uno de nuestros elegidos.

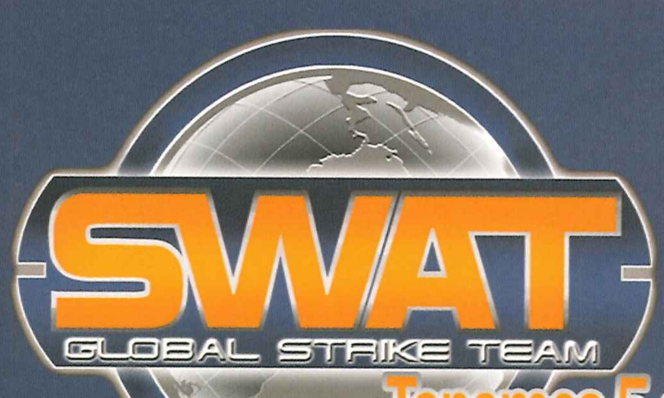




Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing®2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.

CONCURSO



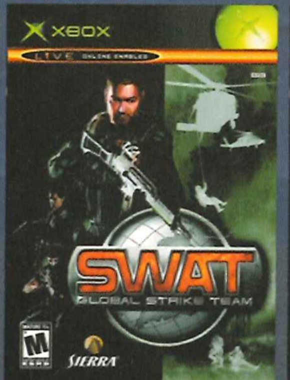


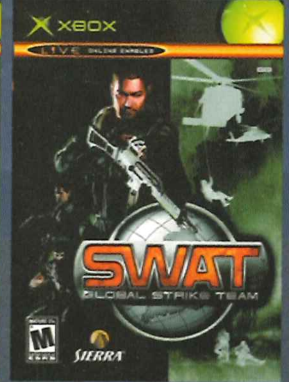
Tenemos 5 copias del juego para quién aciert

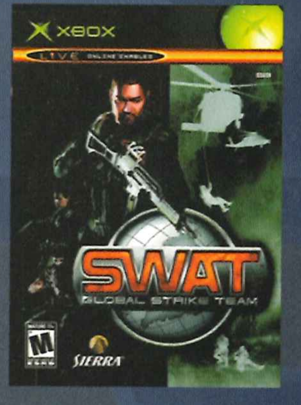
¿EN QUÉ AÑO SE FUNDA SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM?









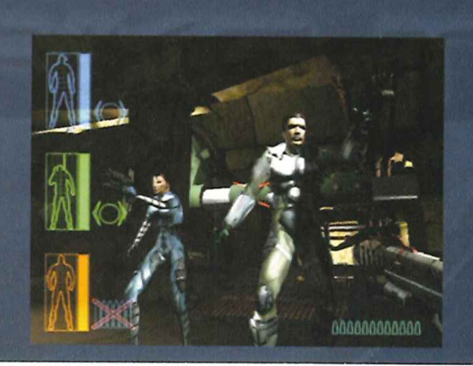


**ENVÍA TU RESPUESTA A LA DIRECCIÓN:
AVENIDA DEL GENERALÍSMO, 14 - 2ºB
28660 - BOADILLA DEL MONTE - MADRID
O AL CORREO ELECTRÓNICO:
XBM@MKM-PI.COM**

LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN EL PREMIO POR CORREO CERTIFICADO EN LA DIRECCIÓN QUE NOS FACILITEN.





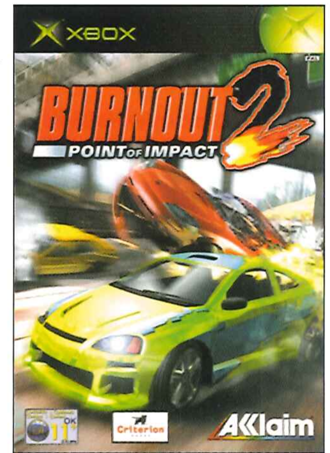


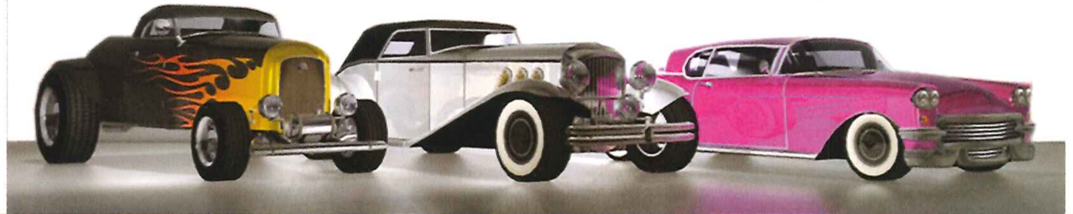
BURN OUT 2: POINT OF IMPACT

Desarrolla: *Acclaim* **Publica:** *Acclaim* **Género:** *Conducción extrema* **Precio:** *59,95 euros*

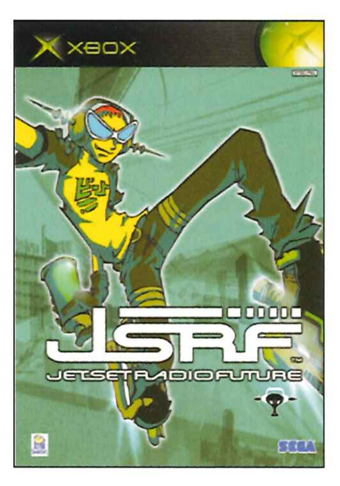
16

La conducción extrema es eso que ocurre cuando coges un coche sin que te importe demasiado la marca ni el modelo (cuanto más duro y las ruedas más grandes, mejor) y te pones a conducir por el carril contrario mientras el resto te dan las largas, saltas al principio de las cuestas y vas acumulando un power-up en una barra para salir disparado en cualquier momento. Eso es conducir a lo loco y BurnOut 2 es la mejor forma de hacerlo. Normalmente correremos en carreras de cuatro competidores, peor también existe un modo para ir provocando el mayor desastre posible cada vez o un modo en el que se nos plantean retos, siempre relacionados con choques bestiales. El acabado gráfico es increíble y merece la pena jugarlo sólo por ver las repeticiones de los golpes a cámara lenta, espectacular. El tráfico real cuenta con una IA excelente, ¿qué más se puede pedir a un juego de coches que va de conducir a lo loco?





JET SET RADIO FUTURE



Desarrolla: *Smilebit* **Publica:** *Sega/Atari* **Género:** *Acción/Plataformas* **Precio:** *69,95 euros*

17

Jet Set Radio es uno de esos juegos que pasan desapercibidos para el gran público pero que si se le presta un poco de atención puede aportarnos un soplo de aire fresco al panorama actual, donde la innovación la mayoría de veces brilla por su ausencia. Y eso es lo que nos trae Smilebit con JSRF, uno de los primeros títulos que aparecieron en Xbox y que no ha sido igualado ni superado en ninguno de sus aspectos. Simplemente es un juego con estilo propio, un mundo aparte que rompe todos los esquemas, tanto en su puesta en escena como en su brillante ejecución. Pandillas de patinadores que luchan en un Tokyo futurista, donde debemos hacer frente a una mega-corporación que pretende poner fin a nuestra libertad. Spray en mano, saldremos a cubrir la ciudad con nuestros graffiti, mientras realizamos piruetas que desafían la gravedad. Todo ello a ritmo de techno y hip-hop, junto con un aspecto visual al más puro estilo anime. Un juego único al que todo el mundo le debería dedicar un buen rato.





PROJECT ZERO

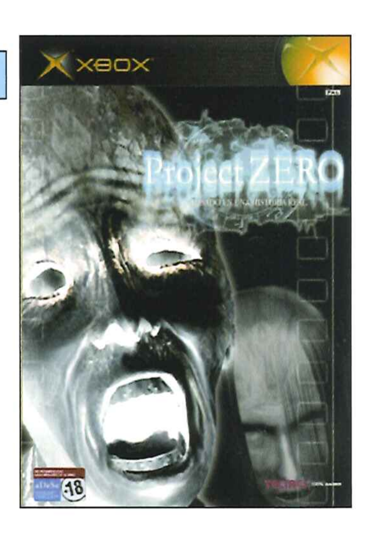
Desarrolla: *Tecmo* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Acción/Survival* **Precio:** *29,95 euros*

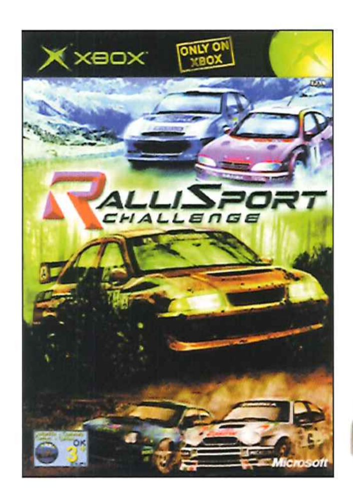
18

Project Zero nos lleva a la espeluznante casa encantada en la que Miku buscará a su hermano. Un survival horror en cuanto al aspecto y en cuanto a que nos llevaremos más de un susto gracias al ejemplar uso que Tecmo hace de la luz, los efectos fantasmagóricos y las escenas cinemáticas.

Tres dimensiones llenas de recovecos en los que tendremos que mirar armados tan sólo con una cámara de fotos que nos permitirá librarnos de los fantasmas que nos ataquen. Aunque ya había salido en PS2, nos encantó y creemos que es el mejor survival que tenemos en Xbox (a la espera de la segunda parte programada para el año que viene).

Su diseño de personajes y entornos con especial cuidado de la protagonista Miku, nos hace partícipes de la acción en todo momento, pero además el sonido juega un papel importantísimo en esta ocasión.





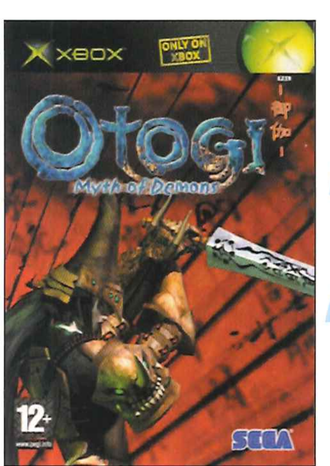
RALLISPORT CHALLENGE

Desarrolla: *Digital Illusions* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Conducción rallies* **Precio:** *29,95 euros*

19

Hemos hablado de Colin McRae Rally 04 como el gran simulador de rallies, pues bien, si lo que buscamos es un juego arcade con toques de realismo y una conducción llena de emoción, RalliSport Challenge nos ofrece estas sensaciones. Un apartado gráfico espectacular son el aval que le colocan entre los mejores del género. Luego está la conducción arcada con grandes derrapadas, vibración constante del mando y competición en multijugador en la que los coches pelearán sobre la misma arena. Los creadores del juego ya están rematando RalliSport Challenge 2 que tendrá capacidades Xbox Live para el juego multijugador, pero hasta entonces RSC es la mejor opción en el género, sobre todo, a un precio tan asequible. Uno de los clásicos que está desde el primer día en el catálogo Xbox.

OTOGI: MYTH OF DEMONS



Desarrolla: *From Software* **Publica:** *Sega/Acclaim* **Género:** *Acción* **Precio:** *59,95 euros*

20

Este es el título que ha vendido más consolas Xbox en Japón y será por algo. Siguiendo la tradición japonesa de los juegos de acción, Otogi cuenta una historia fantástica que nos traslada a un mundo devastado en el que nuestro protagonista, un samurai revivido de entre los muertos, tendrá que luchar contra cientos de demonios que plagan la Tierra. Pero si la fantasía y la tradición se mezclan en partes proporcionales en Otogi, lo que le hace ser un título a tener muy en cuenta en nuestras compras obligadas es su apartado gráfico. Quizá estemos ante el juego que ha sacado mayor rendimiento a las posibilidades de Xbox en cuanto a efectos de partículas, reflejos, destellos y texturas de los entornos en tres dimensiones. Otogi nos presenta una aventura de acción en tercera persona con 25 niveles a nuestro alcance en los que iremos progresando como guerreros y añadiendo algunas de las 30 armas disponibles a nuestro inventario para convertirnos en el guerrero que sacó a la Humanidad de las tinieblas en las que estaba sumida.



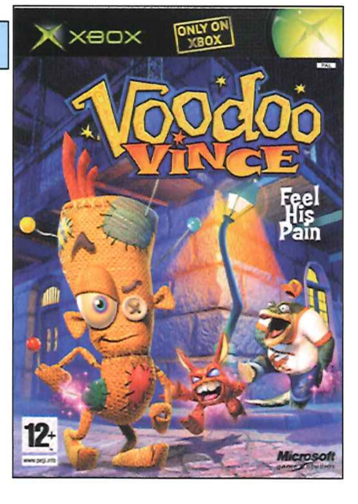
VOODOO VINCE

Desarrolla: *Beep Industries* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Plataformas* **Precio:** *59,95 euros*

21

Vince es un muñeco vudú al que su dueña, una hechicera de Nueva Orleáns, le encomienda la misión de detener al malo más malo de la ciudad, Cosmos, que está provocando el caos al esparcir el polvo zombi con el que ella trabaja.

Además, como ella ha sido secuestrada no puede más que comunicarse telepáticamente con Vince. A partir de aquí Vince correrá muchas aventuras de las que seremos protagonistas a pie o sobre alguno de los múltiples artefactos y animales en los que se montará el pequeño muñeco. Por original y por contar con un humor adulto de lo más ingeniosos en el catálogo de Xbox, Voodoo Vince es una de las compras recomendadas en el género de las plataformas. Y el secreto de la originalidad está en el daño. No en el que hagamos a los enemigos, sino en el que nos podemos hacer a nosotros mismos y que repercutirá en los cuerpos de los adversarios. Muy, muy, muy bueno.



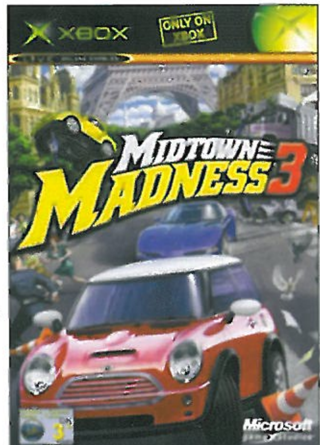
MIDTOWN MADNESS 3

Desarrolla: *Digital Illusions* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Conducción arcade* **Precio:** *59,95 euros*

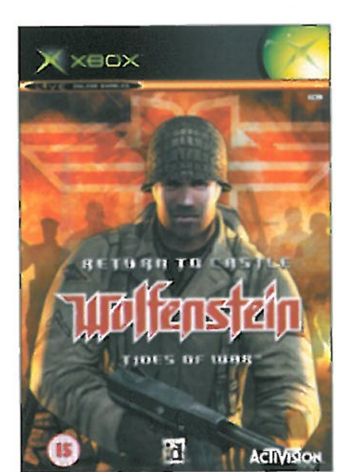
22

Conducción alocada, sin frenos y divertida es sinónimo de Midtown Madness 3. El juego de Digital Illusions recupera un clásico del PC y lo hace todavía más jugable para Xbox sobre todo gracias a sus modos online. Sobre las fantásticamente bien recreadas calles de París y Washington D.C. podremos conducir todo tipo de vehículos sobre cuatro o más ruedas. Desde un Smart a un trailer enorme. Midtown Madness 3 ofrece una plataforma de conducción arcade con gráficos muy detallistas, tráfico real, mapeado espectacular y misiones en el modo de un solo jugador que nos llevarán a competir por el primer puesto en una carrera callejera o a repartir pizzas por distintos barrios de la ciudad. Y si hablamos del apartado online, todo son recomendaciones en este título.





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR



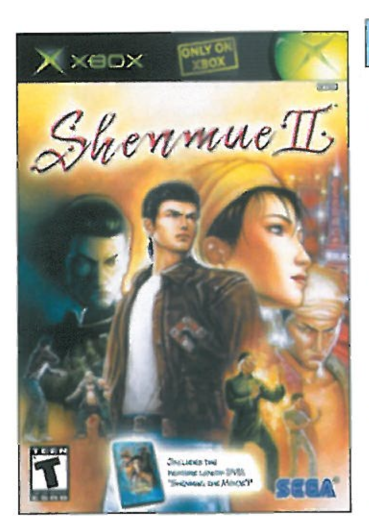
Desarrolla: *Nerve Software* **Publica:** *Activision/Proein* **Género:** *Shooter* **Precio:** *59,95 euros*

23

Está en PC, está en PS2 y tenía que llegar a Xbox uno de los shooters más afamados de todos los tiempos y que ha conseguido hacer jugar a Xbox Live más que ningún otro juego. Un shooter en primera persona basado en la Segunda Guerra Mundial con un toque macabro en el que los zombies toman cierto protagonismo. Los amantes de la guerra tendrán guerra, los amantes del survival tendrán sustos, los amantes de los videojuegos tendrán buenos gráficos, gran fluidez y un juego onlien con Xbox Live más frenético que sobre ninguna otra plataforma. Además incluye una modalidad exclusiva para Xbox, la partida en cooperación a pantalla partida en la que dos jugadores encarnarán al popular Agente B.J. Blazcowicz y al Agente Uno y seguirán la historia de la modalidad campaña para descubrir la obsesión de Hitler por lo oculto y la experimentación. Una compra recomendada por la gran cantidad de horas jugables en un título de enorme calidad en cuanto a su historia y sus apartados gráfico y sonoro.



SHENMUE 2



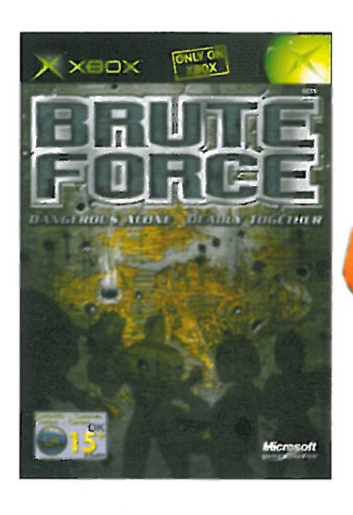
Desarrolla: *Sega/AM2* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *RPG* **Precio:** *29,95 euros*

24

Los fanáticos ya conocerán la historia de Ryo Hazuki por el primero de los títulos, así como la segunda parte publicada hace dos años en la consola DreamCast. Los que no sepan nada sólo habrá que decirles que es uno de los juegos de rol más completos, envolventes, emocionantes de los últimos años. Su historia atrapa (sería útil jugar al primer juego para comprender parte de esta segunda parte), el protagonista es carismático, la jugabilidad se define como libertad al ciento por ciento y la calidad a la que se llega en el tejido de la historia nos impresiona cada vez que lo jugamos. Tenemos que hablar de contras en este juego pero que son superables y comprensibles: totalmente en inglés o japonés en cuanto a textos y voces; gráficos de otra época portados a Xbox (no iban a rehacer todo el juego); y el ya comentado hecho de la importancia de algunos hechos del pasado de Ryo. Nada que no merezca la pena sopesar para poder disfrutar de un RPG extraordinario.



EXCELENTES



BRUTE FORCE

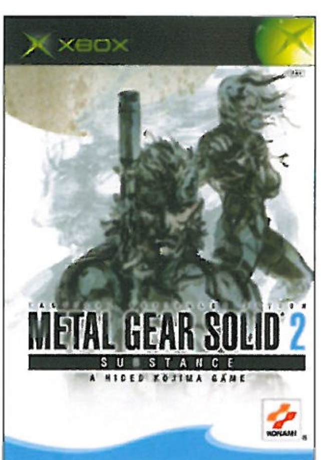
25

Desarrolla: *Digital Anvil* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Shooter táctico* **Precio:** *59,95 euros*

Se convirtió en el juego más esperado tras el E3 2002 porque combinaba la acción en tercera persona con un shooter táctico que nos dejaba controlar hasta cuatro personajes distintos u ordenarles que hicieran lo que deseásemos. El hecho de no contar con juego online multijugador lo relegó a simplemente excelente en lugar de imprescindible. Gráficamente es una de los grandes trabajos hechos para Xbox, siempre y cuando nos centremos en los personajes y los efectos especiales. Aunque pueda llegar a ser repetitivo en el modo campaña, la modalidad cooperativa a pantalla partida de hasta cuatro jugadores es una experiencia inolvidable y en la que merece la pena invertir. Brutus, Tex, Hawk o Flint... esos serán nuestro próximos compañeros de aventuras en Brute Force.

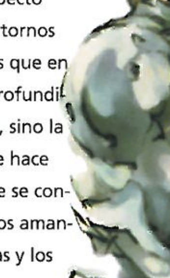
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

26



Desarrolla: *Konami* **Publica:** *Konami* **Género:** *Acción/Sigilo* **Precio:** *64,95 euros*

Uno de los videojuegos más valorados de todos los tiempos. La versión de Xbox revive las aventuras de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, pero añade nuevas modalidades de juego, personajes ocultos y nuevas líneas argumentales. Solid Snake, el espía ninja de Konami introduce su particular modo de contar historias con suspense en Xbox. Tan genial fue su acogida que Konami no se pensó ni un momento sacarlo también para PS2 unos meses más tarde, así como para PC. El juego merece todo eso y, para los fanáticos de una serie con más de dos décadas, todavía más. No podemos decir que el aspecto gráfico de Solid Snake y de los entornos en los que se mueve sean mejores que en otras consolas, sí da una mayor profundidad y más detalle, pero no es eso, sino la calidad intrínseca del título la que hace que Metal Gear Solid 2: Substance se convierta en compra obligatoria de los amantes del sigilo, las historias de ninjas y los videojuegos al estilo japonés.

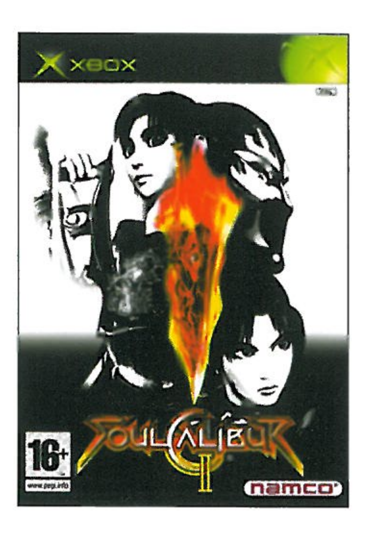


SOUL CALIBUR II

27

Desarrolla: *Namco* **Publica:** *Namco/ Electronic Arts* **Género:** *Lucha 3D* **Precio:** *62,95 euros*

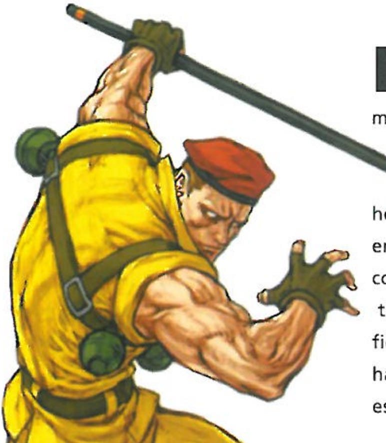
Muchos recuerdan el cambio generacional que supuso la aparición de Soul Calibur para DreamCast en el panorama de las consolas y de los videojuegos de lucha. Desgraciadamente Soul Calibur II no supone un cambio, ni una revolución en su concepto. Sin embargo, Soul Calibur II tiene los ingredientes más importantes en un juego de lucha: control amable con decenas de combos fáciles de ejecutar (con una buena memoria); gráficos en 3D que aprovechan efectos de partículas, brillos y texturas de alta resolución; y unos personajes carismáticos que tienen a los fanáticos de la serie encandilados. Además la versión Xbox cuenta con algo que no cuentan las demás: dos personajes de Todd McFarlane, entre los que encontramos a Spawn. No cuenta con juego online y recuerda en ocasiones demasiado a la primera parte, pero es una pieza de coleccionista, uno de esos juegos de culto perteneciente a una saga inconclusa que todavía tiene que dar mucho que hablar.




CONCURSO
GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE
XB
MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente
Regalamos 5 copias del juego
¿CÓMO SE LLAMAN LOS HERMANOS FUNDADORES DE ROMA A LOS QUE AYUDA NUESTRO HÉROE?
XBOX
GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE
15
Acclaim
ENVÍA TU RESPUESTA A LA DIRECCIÓN:
AVENIDA DEL GENERALÍSMO, 14 - 2ºB
28660 - BOADILLA DEL MONTE - MADRID
O AL CORREO ELECTRÓNICO:
XBM@MKM-PI.COM
LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN EL PREMIO POR CORREO CERTIFICADO EN LA DIRECCIÓN QUE NOS FACILITEN.

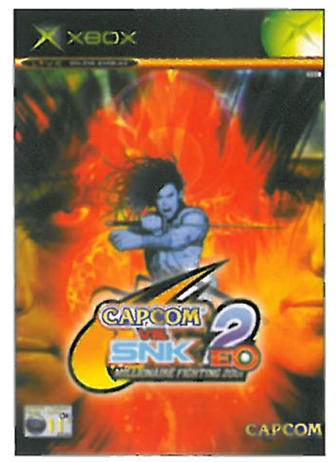
CAPCOM VS SNK 2 EO

Desarrolla: *Capcom* **Publica:** *Capcom/Electronic Arts* **Género:** *Lucha 2D* **Precio:** *64,95 euros*

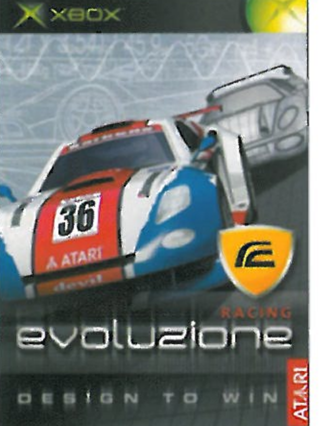


28

El género de la lucha en 2D es el que más nos acerca a las máquinas arcade del tito Street Fighter y con Capcom vs SDK podremos disfrutar de los héroes de uno y otro mundo enfrentándose en un universo de combos clásicos sin grandes florituras técnicas en el apartado gráfico, pero con una sencillez que se hace tremendamente adictiva. Si a esto le añadimos que cuenta con posibilidades de ser jugado online, la oferta es mucho más que jugosa y se convierte en única en su género (aunque existe un no menos adictivo Marvel vs Capcom pero sin modalidad online). Las mentes clásicas colocarán este título en la primera línea de preferencias por su estilo gráfico, por su jugabilidad que no se resiente nada en el capítulo Xbox Live, y por que evoca tiempos de arcade.



RACING EVOLUZIONE



Desarrolla: *Milestone* **Publica:** *Atari* **Género:** *Carreras de coches* **Precio:** *59,95 euros*

29

Los primeros vídeos y pantallazas del juego ya nos dieron pistas de lo que sería y cuando llegó a las estanterías este título impulsado por Atari, no defraudó. Gráficos espectaculares que recreaban coches reales y fantásticos hasta el mínimo detalle, superando en ciertos aspectos a Project Gotham Racing. Pero si aquel era demasiado arcade en su conducción, Racing Evoluzione añadió un pequeño toque de simulación en los controles. Pero Racing Evoluzione nos planteaba además un reto, convertirnos en magnates del automovilismo creando nuestra propia marca de coche. Aunque no tendremos mucho control sobre los detalles del coche al estilo Gran Turismo, RE nos permite decidir el tipo de coche que querremos construir y luego algunos pequeños ajustes que iremos desbloqueando a medida que avancemos. Como también iremos desbloqueando nuevos escenarios, quizá de lo mejorcito que se ha visto hasta el momento (sin contar PGR2) gracias a su creación completamente en 3D. Una pasada, sobre todo, gráficamente.



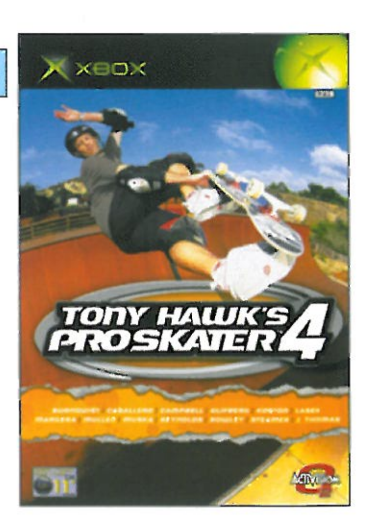
TONY HAWK´S PRO SKATER 4

Desarrolla: *Neversoft Interactive* **Publica:** *Activision/Proein* **Género:** *Patinaje extremo* **Precio:** *29,95 euros*



30

La cuarta entrega (hay una más Tony Hawk´s Underground) del patinaje más extremo del mundo vino marcada por un cambio que modificó el planteamiento del juego. Ahora patinaríamos por enormes escenarios llenos de retos que tendríamos que ir aceptando uno a uno para superar el nivel y poder desbloquear el modo profesional. Con jugabilidad muy similar a la de los juegos anteriores (hay un THPS 3 para Xbox), esta entrega incluye nuevos tricks y modos multijugador que hacen tremendamente valiosa la compra. Una de las cosas que se mira siempre cuando compramos un THPS es la banda sonora y en esta ocasión tendremos para elegir incluso a grupos como Metallica o AC/DC, el heavy vuelve a las cabezas de los tíos más locos del planeta deportivo. Es la mejor entrega de Tony Hawk´s hecha nunca, por encima, incluso, del intento de aventura creado en Tony Hawk´s Underground.



EXCELENTES

GTA III + GTA VICE CITY

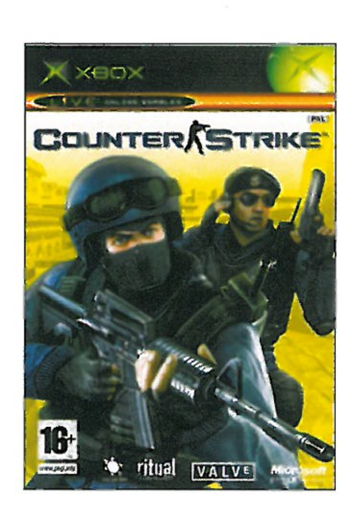
Desarrolla: *Rockstar Vienna* **Publica:** *Take 2/Virgin Play* **Género:** *Acción 3D* **Precio:** *59,95 euros*

31

La licencia más vendida de todos los tiempos, el juego que ha roto moldes y que se ha colocado como referencia para hacer juegos hoy en día es GTA. Ahora llega a Xbox un pack que incluye GTA III y GTA: Vice City. En Estados unidos ya lo han lanzado y falta poco para que llegue a Europa. Y si vende tanto es por algo. Seguramente tenga algo que ver la gran cantidad de violencia, los tacos, las situaciones con la mafia de distintas ciudades,... pero sobre todo, tiene que ver la gran libertad de movimientos que permite GTA y que ningún otro juego ha sabido emular todavía.

Una licencia con nombre, con calidad y que en Xbox trae contenidos exclusivos. Sí, se trata de un port de PC, pero a quién le importa eso, GTA ya gira en Xbox.

COUNTER STRIKE



Desarrolla: *Ritual* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Shooter* **Precio:** *59,95 euros*

32

Si cualquiera de vosotros ha jugado alguna vez a un shooter online en PC no hará falta que preguntemos a cuál. La respuesta es sencilla: Counter Strike. La licencia por fin llega a Xbox. Al principio era sólo un rumor, pero este 5 de diciembre aterriza CS en nuestra consola. Y sí, la campaña del juego individual está bien, peor lo que importa es que cuenta con un montón de modalidades para poder ser jugado online a través de Xbox Live y así empezar a "hacer amigos" de verdad. Es uno de los juegos que estas navidades va a provocar que muchos "peceros" (jugadores de PC) se pasen a nuestra consola y es que su calidad es indiscutible, pero su nombre es inamovible de los puestos más altos de juegos más jugados a través de internet de todos los tiempos. Una licencia que sonará a muchos y ante la que se rendirán miles de fieles cazadores de terroristas.

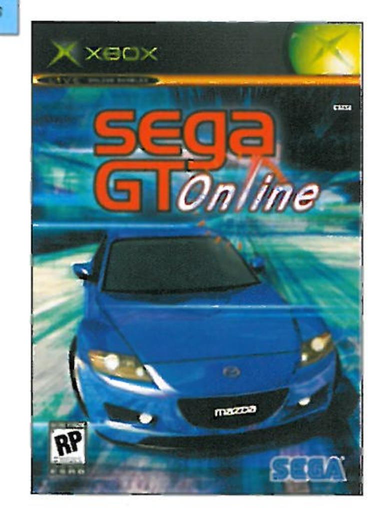


SEGA GT ONLINE

Desarrolla: *WOW Entertainment* **Publica:** *Sega/Acclaim* **Género:** *Carreras simulación* **Precio:** *44,95 euros*

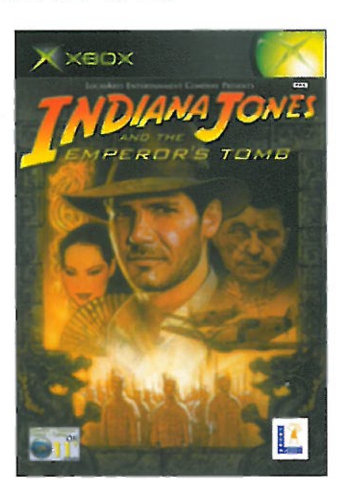
33

Con sólo mirar el precio pensamos que la compra es buena, pero si además podemos decir que está el Sega GT 2002 original en el mismo DVD y que estamos ante el juego de simulación de conducción más valorado de Xbox, Sega GT Online ya vale su peso en oro. La tradición japonesa de crear juegos de coches lo más reales posibles (siguiendo la estela de Gran Turismo) ha hecho que Sega Gt se convierta en el juego que incluye mayor número de licencias reales de coches de todas las marcas principales del mercado. Además es el único, por el momento, que permite hace verdaderos cambios en el vehículo así como comerciar con ellos. Pero en lo que se refiere al juego, el espíritu de simulación está marcado por unos controles que en ocasiones se hacen demasiado complejos (hasta que le cojamos el tranquillo a cada vehículo) para superar todas las pruebas que nos van planteando para ganar dinero y seguir ascendiendo. ¿Qué le diferencia de Sega GT 2002? Este es online... sí, sí, hasta 16 jugadores a la vez.



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Desarrolla: *The Collective* **Publica:** *Lucas Arts/Electronic Arts* **Género:** *Acción/Aventura* **Precio:** *64,95 euros*



34

Los creadores de Buffy: La Cazavampiros, utilizaron todo lo que aprendieron acerca de la captura de movimientos y las animaciones en lucha para animar a un personaje tan vivaracho como lo es Indiana Jones. En esta ocasión el secreto de la Tumba del emperador le llevará de Tailandia a la República Checa y luego a China, un viaje en el que tendrá que enfrentarse a gran multitud de enemigos usando puños, patadas, látigo, sable y varias armas de fuego. Pero también un viaje que estará lleno de saltar de aquí a allá usando el látigo, mover piedras y palancas, bucear y encontrar la pieza para solucionar el puzzle. El bueno de Indy se hace enormemente carismático en uno de los mejores videojuegos de acción y aventura para nuestra consola.

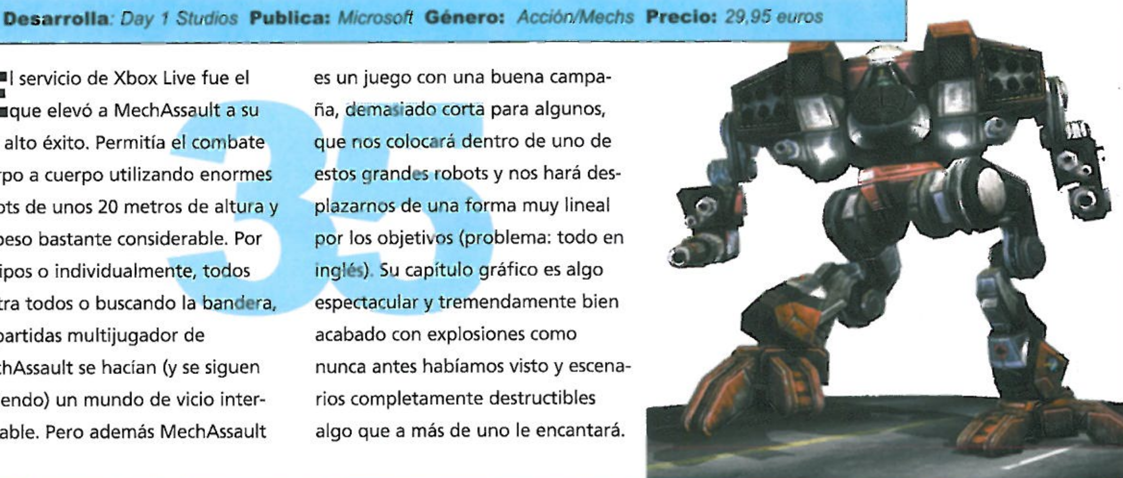
MECHASSAULT



Desarrolla: *Day 1 Studios* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Acción/Mechs* **Precio:** *29,95 euros*

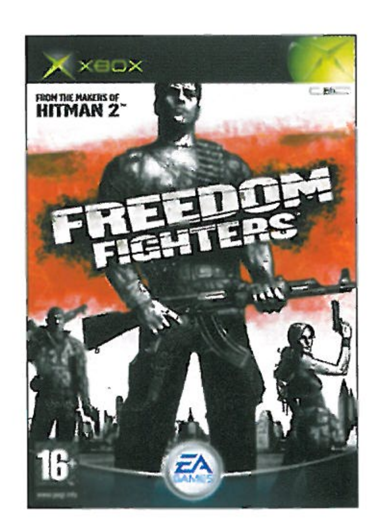
35

El servicio de Xbox Live fue el que elevó a MechAssault a su más alto éxito. Permitía el combate cuerpo a cuerpo utilizando enormes robots de unos 20 metros de altura y un peso bastante considerable. Por equipos o individualmente, todos contra todos o buscando la bandera, las partidas multijugador de MechAssault se hacían (y se siguen haciendo) un mundo de vicio interminable. Pero además MechAssault es un juego con una buena campaña, demasiado corta para algunos, que nos colocará dentro de uno de estos grandes robots y nos hará desplazarnos de una forma muy lineal por los objetivos (problema: todo en inglés). Su capítulo gráfico es algo espectacular y tremendamente bien acabado con explosiones como nunca antes habíamos visto y escenarios completamente destructibles algo que a más de uno le encantará.



FREEDOM FIGHTERS

Desarrolla: *IO Interactive* **Publica:** *Electronic Arts* **Género:** *Acción táctica* **Precio:** *64,95 euros*

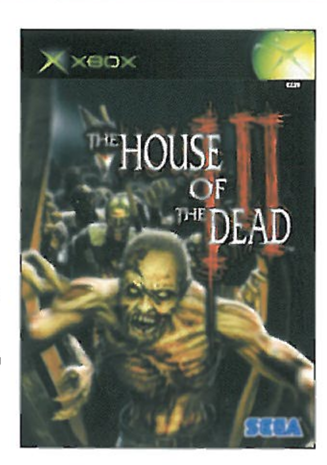


36

Sorprendente. Electronic Arts sacaba este juego que venia sin hacer mucho ruido y en cuanto vimos que el desarrollador era IO Interactive (Hitman 2), nos dimos cuenta de que algo bueno tenía que haber detrás. Efectivamente un juego sobresaliente en el que tomamos el papel de un revolucionario en la Matan ocupada por las tropas rusas en un futuro paralelo en el que la Guerra Fria ni siquiera comenzó porque los rusos se hicieron con todo el control del mundo. Controlaremos a un guerrillero con suficiente carisma (y esto lo tendremos que trabajar) para reclutar a más soldados y darles órdenes de batalla.

Este shooter en tercera persona tiene más de acción que de táctica en cuanto a que las escaramuzas serán letales y habrá mucho, muchísimo fuego cruzado que se convertirá en grandes explosiones, efectos especiales y unos gráficos que soportan todo esto a las mil maravillas sin ralentizaciones.

Una banda sonora genialmente adaptada es el colofón a este excelente juego.

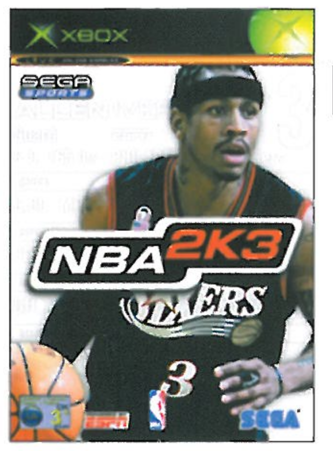


HOUSE OF THE DEAD 3

Desarrolla: *WOW Entertainment* **Publica:** *Sega/Acclaim* **Género:** *Arcade* **Precio:** *59,95 euros*

37

En esta ocasión los fans de la saga se encontrarán con un título mucho más frenético que los anteriores, posiblemente el juego idóneo, en todo el catálogo de Xbox, para descargar adrenalina tras un duro día de trabajo. Como buen arcade que es, HotD3 peca de escasa duración, algo que tampoco debería importar si lo que andamos buscando es una experiencia corta pero intensa, nunca nos cansaremos de masacrar zombies y si nos armamos con la Beretta 92 FS de Thrustmaster nos sentiremos como en el salón recreativo, una experiencia algo cara (99,95 euros con pistola) pero totalmente recomendable.



SEGA NBA 2K3

Desarrolla: *Visual Concepts* **Publica:** *SEGA/Atari* **Género:** *Deportes/Baloncesto* **Precio:** *59,95 euros*

38

El baloncesto en Xbox se escribe con "k". Tanto SEGA NBA 2K3 como el juego de próxima aparición ESPN NBA 2K4 son muestra de ello. Su modo de juego en el que la simulación de las animaciones da paso a un toque más arcade en la forma en la que se plantea la partida nos permite tomarnos los partidos como lo que es, sólo un juego. La diversión está multiplicada con Xbox Live.



YAGER

Desarrolla: *Yager Development* **Publica:** *THQ/Proein* **Género:** *Acción/Naves* **Precio:** *59.95 euros*



39

Aunque a muchos les parecerá que es demasiado lento en el transcurrir de la acción, Yager es un juego que aúna calidad gráfica, una buena historia y control decente de una nave (no muchos de nosotros sabemos como funcionan estos trastos). Si bien a nosotros al principio nos pareció un juego sin mayores pretensiones, la respuesta del público con respecto a este juego ha hecho que se revalorice.



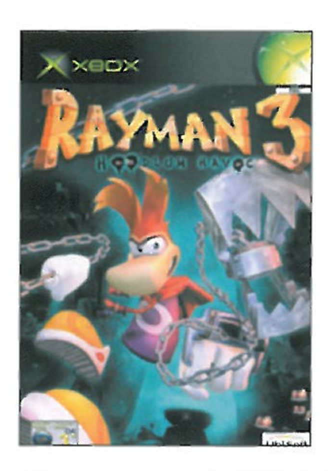


DEAD TO RIGHTS

Desarrolla: *Namco* **Publica:** *Namco/Electronic Arts* **Género:** *Beat'm up* **Precio:** *69,95 euros*

40

Poli bueno pierde a su padre en un asesinato. Poli bueno y su perro van a buscar al malo de la película para vengar a su padre. DtR es una historia típica que Namco ha sabido contar con una jugabilidad muy buena a la que sólo le fallan ciertas cámaras en ocasiones. Aunque la potencia de Xbox podría haber hecho algo más por el título no es lo peor del juego. Divertido, pero quizá demasiado corto para los amantes de los beat´m ups.



RAYMAN 3

Desarrolla: *UbiSoft* **Publica:** *UbiSoft* **Género:** *Plataformas* **Precio:** *44,95 euros*

41

Ha sido personaje de plataformas más famoso que ha pisado nuestras consolas (ahora viene Sonic) y en esta aventura deberá acabar con los Hoodlum (lums oscuros), como siempre acompañado de Globos y de Murfy, un nuevo personaje irónico. Su aspecto gráfico es sólo decente, pero se convierte en un plataformas muy entretenido, más aún si conoces los anteriores.



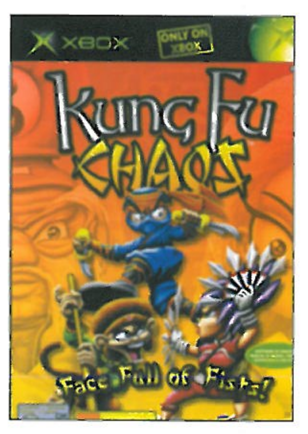
KUNG FU CHAOS

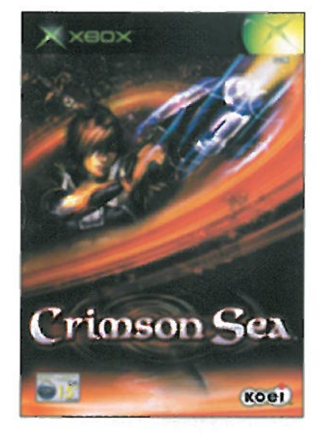
Desarrolla: *Just Add Monsters* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Acción/Party game* **Precio:** *59,95 euros*

42

En el género de los party-games para jugar a multijugador con varios amigos no hay demasiadas opciones. Kung Fu Chaos no sólo es que sea una buena elección, sino que por su humor sometiendo a los jugadores a pruebas al más puro estilo humor amarillo, e convierte en imperdonable el no haber jugado alguna vez al título. Unas fantásticas animaciones y unos personajes para troncharse que intentan rodar una película de chinos serie B son el hilo argumental del juego.







CRIMSON SEA

Desarrolla: *KOEI* **Publica:** *KOEI/Virgin Play* **Género:** *Aventura/Acción* **Precio:** *19,95 euros*

43

La tradición de los beat´m ups nipones se reúne en Crimson Sea convirtiéndose en un mata-mata alienígenas que engancha como hacía tiempo que ningún juego de este tipo lo hacía. Y lo hace porque no se trata de golpear un mismo botón todo el rato ya que contaremos con un grupo de guerreros que nos acompaña y a los que podremos dar órdenes. Su diseño futurista lleno de rayos de luz y efectos especiales le hacen resultar atractivo a la vista.



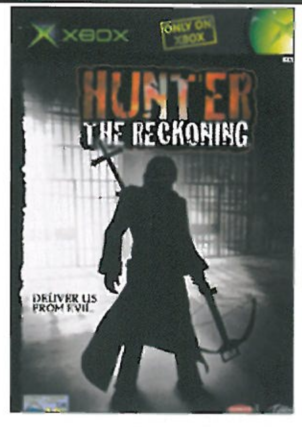
HUNTER: THE RECKONING

Desarrolla: *High Voltaje Software* **Publica:** *Virgin Play* **Género:** *Acción* **Precio:** *29,95 euros*

44

Este es otro mata-mata bestial en el que pelearemos contra seres de ultratumba, pero su mejor versión se juega con cuatro mandos. Sin que se parta la pantalla al más puro estilo Gaunlet, Hunter: The Reckoning nos permite avanzar por los detalladísimos niveles que nos llevarán a cementerios, alcantarillas, ciudades tomadas por gárgolas y vampiros. Mucha sangre, mucha acción y un toque de rol en los personajes para ir haciéndolos ser cada vez más violentos.





MUY RECOMENDABLES

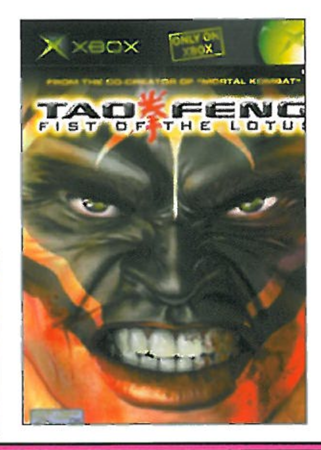
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

Desarrolla: *Studio Gigante* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Lucha 3D* **Precio:** *29,95 euros*

45

En los juegos de lucha en tres dimensiones nos hemos encontrado con diseños espectaculares, controles conocidos por todos y en Tao Feng añadimos un aspecto más: interactividad. Tanto el escenario como la ropa del personaje o su propio cuerpo irá sufriendo constantes variaciones en el combate. Una nueva forma de pelear que nos hará tener en cuenta cuál es el punto débil del contrario y castigarlo constantemente.







ENTER THE MATRIX

Desarrolla: *Shiny Entertainment* **Publica:** *Atari* **Género:** *Acción* **Precio:** *59,95 euros*

46

Los aficionados a las películas de Matriz deberían tener el juego para poder completar verdaderamente la trilogía. Con 45 minutos más de película en este DVD, Matriz se convierte no en el juego sobre la película, sino en el juego que ayuda a saber más de la película. Desempeñamos los papeles de Ghost o Niobe (a elección del jugador) y trataremos de conseguir que Neo esté en el momento adecuado en el lugar oportuno. Un juego de acción que podría haber encontrado mejores gráficos para ser un superruego.



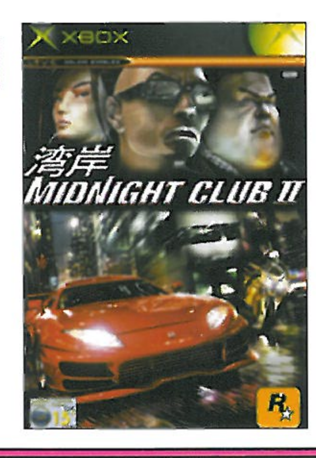
MIDNIGHT CLUB 2

Desarrolla: *Rockstar San Diego* **Publica:** *Virgin Play* **Género:** *Carreras callejeras* **Precio:** *69,95 euros*

47

Los Ángeles, Tokio y París serán los escenarios en los que nuestros corredores llearán a cabo sus carreras callejeras. En la campaña tendremos que superar pruebas de contrarreloj, carreras o seguir un circuito concreto, pero siempre entre el atardecer y el amanecer. Un aspecto gráfico algo pobre para Xbox, pero un servicio de juego online que compensa cualquier otro fallo del juego.







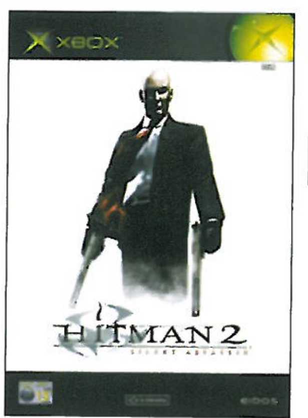
CONFLICT DESERT STORM 2

Desarrolla: *Pivotal Games* **Publica:** *SCi/Proein* **Género:** *Acción táctica* **Precio:** *59,95 euros*

48

Un shooter táctico con historia basada en acontecimientos tan recientes que casi manchan de sangre. Se juega en tercera persona y su profundidad en cuento al juego es tremenda. No ocurre lo mismo con los gráficos que se convierten en el escollo con el que han tropezado tanto Conflict Desert Storm como su segunda parte. A la espera de un tercer título, adentrarnos en terreno iraki del lado americano o británico se convierte en una misión tan delicada como atrayente.





HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Desarrolla: *IO Interactive* **Publica:** *Eido/Proein* **Género:** *Acción Táctica* **Precio:** *29,95 euros*

49

Silencio, el asesino a sueldo 47 está preparado para ejecutar a la presa. El encargo puede ser más o menos difícil, 47 siempre cumple. Hitman 2 nos mete en una aventura en la que el sigilo, el autocontrol y el buen uso de la violencia se convierten en armas clave. Sólo el hecho de no venir traducido al castellano le resta puntos en su versión Xbox. Tanto gráficamente como por su gloriosa banda sonora, Hitman 2 merece ser recomendado a la comunidad de xboxeros.



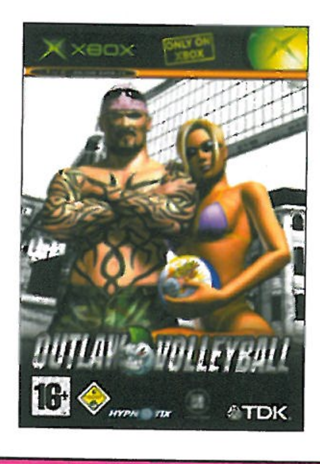
OUTLAW VOLLEYBALL

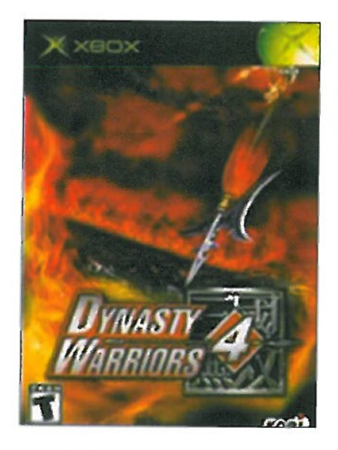
Desarrolla: *Hypnotix* **Publica:** *TDK* **Género:** *Deportes Volley* **Precio:** *54,95 euros*

50

En un campo poco explotado por Xbox como es el de los deportes (excepto licencias muy yankis... NHL, NFL, NBA, MBL,...), Outlaw Volleyball introduce un toque de humor, sarcasmo y buena jugabilidad. Si lo mencionamos como juego muy recomendable es sobre todo porque cuenta con la posibilidad de ser jugado a través de Xbox Live y entonces las posibilidades de juego aumentan en un 200%. Un juego con muchas horas de vicio.







DYNASTY WARRIORS 4

Desarrolla: *KOEI* **Publica:** *KOEI/Virgin Play* **Género:** *Acción/Estrategia* **Precio:** *59,95 euros*

51

Combates masivos con cientos de soldados chinos en guerras a campo abierto en China. Dynasty Warriors 4 mejora el apartado gráfico y los modos de juego de la última entrega y ofrece un genial juego de luchas medievales chinas con mucha táctica a tener en cuenta. El problema más grave del juego es que viene en inglés y hay muchas órdenes en mitad de la batalla.



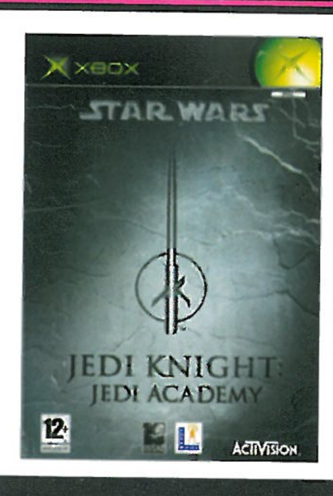
STARS WARS: JEDI KNIGHT ACADEMY

Desarrolla: *Vicarious Visions* **Publica:** *Activision/Proein* **Género:** *Acción/Aventura* **Precio:** *59,95 euros*

52

Los fans de Star Wars tienen que incluir este nuevo capítulo a su colección de jeugos, pero además dejarlo a mano porque su genial sistema de combates utilizando el sable láser (incluso dos dobles sables láser) engancharán a más de uno. El toque RPG en la construcción de nuestro jedi en la Academia hace que nos metamos más aún en la historia con capítulos emocionantes como contar con maestro de la talla de Skywalker. Lástima del pobre aspecto gráfico.





53 UNREAL CHAMPIONSHIP

Desarrolla: *Digital Extremes* **Publica:** *Atari* **Género:** *Shooter* **Precio:** *69,95 euros*

Disparar en todas las direcciones y saber huir por el camino adecuado. La historia que nos traslada a un mundo completamente tomado por los alienígenas, lleva a una saga convertida en clásico en PC hasta nuestra plataforma de juegos. El apartado online sufrió algunas mejoras y ahora es tan frenético como se esperaba. Ideal para fanáticos de la serie y amantes de los shooters en primera persona en estado puro.





54 SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS



Desarrolla: *Konami* **Publica:** *Konami* **Género:** *Survival horror* **Precio:** *69,95 euros*

Pasamos miedo, mucho miedo y tensión. Todo en Silent Hill 2 está pensado para agobiar. La niebla, los enemigos con aspecto humano pero deformados por algún tipo de sustancia tóxica, las cámaras, las habitaciones, la suciedad. Con un aspecto gráfico que sube por encima de la media a la que estamos acostumbrados, Silent Hill 2 es el juego perfecto para amantes de los survival, los puzzles, y las historias enrevesadas… muy enrevesadas.



55 GHOST RECON

Desarrolla: *Red Storm* **Publica:** *UbiSoft* **Género:** *Shooter Táctico* **Precio:** *29,95 euros*

A pesar de todas las críticas a su complejo sistema de búsqueda de partidas, Ghost Recon se convirtió en la referencia como shooter en Xbox Live desde su lanzamiento. Las partidas por equipo en la que la táctica es casi más importante que la puntería lo convertían en el juego idóneo para llegar a la camaradería. Si además cuenta con un capítulo offline que cumple muy bien con buenos gráficos y un sonido excelente, la compra es éxito seguro.





56 AMPED 2



Desarrolla: *Microsoft* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Deportes extremos* **Precio:** *54,95 euros*

No es que sea uno de esos deportes de masas, pero sí es cierto que llegada la época invernal parece que apetece tirarse a la nieve con una tabla. Mucho más fácil es hacerlo con Amped que ofrece una jugabilidad mejorada respecto al primer título con nuevas posibilidades de tricks. Y en esta ocasión podremos descender en compañía a través del servicio Xbox Live para jugar online.





WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
EGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
Fondos en color para tu movil
envia WAP45 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
cine, coches, viajes, animales, deportes...
ANIMACIONES
O TE FUMES LA TARJETA SIM 44021
TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER 44019
MORIR PUEDE MATAR 44009
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO 44008
FUMAR LA ANTENA DE UN MÓVIL TE PUEDE MATAR 44001
35516 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936
5440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498 35059 35493 36034 35437
35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 35563 35221 35210 35204 ANIMA109
5907 35914 35912 35918 35731 35919 35098 35841 35830 35842 36302 36234 36262 ANIMA108
5541 35520 35502 35476 36246 35471 35559 45007 45037 45015 45009 35570 35819 ANIMA111
2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar
llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar
llamada perdida de tu amante Llamar
op videojuegos
envia JUEGO44 un espacio y el código de tu juego al 7808
juegos@sinfindejuegos.com
B-MAN 107159
M-FUT 111582
TETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
TANK W. 107152
SUMMER G. 110259
SPERM 124288
PUZZLE 125070
XMEN2 XMEN
ITALIANJOB JOB
TOPGUN TOP
ELDER SCR. ELDER
KAMASUTRA 110295
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
FOOTRIX 107689
KI. BOSS 107705
BLOQUES 110111
PUSSY 124287
station TOP juegos
envia JUEGOS48 un espacio y el código del juego interactivo al 7494
EEDEVILS 1014
SIBERIAN STR. 1011
PRINCE PERSIA 1005
SKATE&SLAM 1012
RAYMAN3 1018
HONEY BOX 1045
DESAILLY 1020
SOLITARIO 1013
NTER CELL 1084
VELOZ Y EXT. 1041
RAYMAN GOLF 1010
RAVEN SH. 1085
RAILRIDER 1006
FOOTBALL 1201
ADVENTURE 1259
BAMM 1251
tonos polifonicos
envia TONOS32 un espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS32 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
83930 AMOR DIVINO CAFE TACUBA
83929 UD LAS PALMAS HIMNO
83928 DANCE HALL DAYS WANG CHUNG
83927 SEXED UP ROBBIE WILLIAMS
83926 PANDORA´S KISS LOUISE
83925 BROKEN SILENCE SO SOLID CREW
83924 SALLY´S SONG PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
83923 DE VUELTA NURIA FERGO
83922 AVALON ROXY MUSIC
83921 LAYLA ERIC CLAPTON
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83604 LOCA MALENA GRACIA
80025 THE SIMPSONS THEME
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
80001 IN DA CLUB 50 CENT
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
80043 THE TERMINATOR FILM
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80143 PINK PANTHER THEME
80096 PULP FICTION FILM
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80093 EQUADOR SASH
82835 MIÉNTEME D. BISBAL Y E. GADEL
gos y tonos
nsiguelos solo 1 sms
ENVIA LT42 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL 7494
¡LOS ÉXITOS DE LAS LISTAS DE VENTAS! EJ: LT42 50412 SIEMENS
si no esta el tono que estas buscando envia LT42 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091
ESPAÑA!
EMINEM
MARIA
TOP TONOS
2050 Los Munsters tv
4391 Son de amores Andy y Lucas
5058 Cara al sol Himno
4210 Fiesta pagana Mago de oz
4394 No es lo mismo Alejandro Sanz
5011 Himno de España Himnos
5024 Himno de la Legion Himno
2073 Shin Chan Tv
4353 Papi Chulo El chombo
4276 Ni mas ni menos Los Chichos
8014 Hala Madrid himno
2023 Simpsons tv
8002 Cant del Barca himno
4388 La madre de Jose El canto del loco
2096 Las tapitas Anuncio Once
9743 Where is the love Black Eyed Peas
0570 Bring to life Evanescence
51005 El Exorcista cine
62027 Fraggle rock tv
54387 Loca Malena Gracia
51027 Mission impossible cine
59608 8 mile Eminem
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
59168 No woman no cry Bob marley
68030 Centenario Real Madrid Himno
53384 Prezioso feat. Marvin Voglio vede...
51021 La Pantera rosa cine
57005 Tarzan Grito
54368 Bye bye David Civera
55059 Asturias Patria querida Himno
51003 El bueno el feo y el malo cine
62039 Rasca y pica tv
53205 Samba adagio Safri duo
53237 Universe Chasis
68004 Athletic de Bilbao himno
59045 Tubular bells Mike oldfield
60238 Nothing Else Matters Metallica
59626 In Da Club 50 Cent
55022 Els segadors Himno
68001 Atletico de Madrid himno
51000 Star wars darth vader cine
60640 Growing on me Darkness
60639 Common people Pulp
53383 Get ready for this 2 Unlimited
53382 Things that make you... C&C music f.
64124 No regular Ricky Fobis
64123 Shake ya tailfeather Nelly
53381 Summerjam 2003 Underdog project
53380 Born slippy Underworld
60638 Until it sleeps Metallica
60637 Whats your name Morcheeba
¡TU FAMOSO FAVORITO EN TU MÓVIL!
124620 124619 117042 117050 117049
117043 117038 117037 124622 124621
envia PP23 espacio y el código de tu famoso al 7494
ES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NUMERO>> ENVIA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494.
Polifónicos y juegos necesitan varios mensajes para su descarga.
www.SINFINDEJUEGOS.COM

CONCURSO
CLUB FOOTBALL™



Regalamos 5 copias del juego si respondes a la pregunta

¿QUÉ OTRO EQUIPO DE LA LIGA TIENE SU PROPIO JUEGO CLUB FOOTBALL?











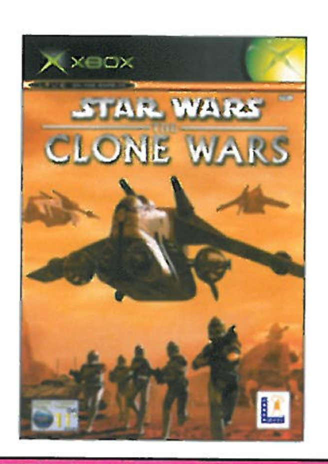
CLUB FOOTBALL



GENIUS AT PLAY™

**ENVÍA TU RESPUESTA A LA DIRECCIÓN:
AVENIDA DEL GENERALÍSMO, 14 - 2ºB
28660 - BOADILLA DEL MONTE - MADRID
O AL CORREO ELECTRÓNICO:
XBM@MKM-PI.COM**

LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN EL PREMIO POR CORREO CERTIFICADO EN LA DIRECCIÓN QUE NOS FACILITEN.

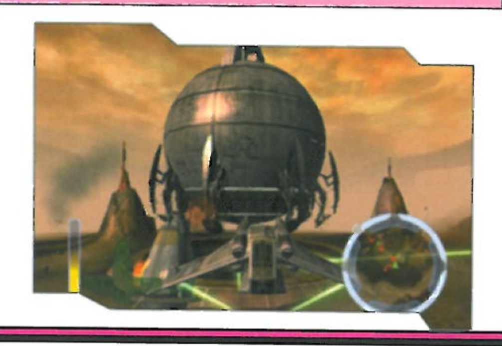


STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Desarrolla: *Pandemic Studios* **Publica:** *Activision/Proein* **Género:** *Acción* **Precio:** *69,95 euros*

57

Naves espaciales, luchas con sable láser a pie, todo bajo la licencia de Star Wars y el nombre de la última película. Las Guerras Clon que nos presenta Activision nos ofrece un juego más completo en cuanto a variedad de actividades que lo que hemos visto hasta ahora en SW para Xbox. Y además un capítulo Xbox Live para enfrentarnos utilizando diferente tipo de vehículos contra otros contendientes.



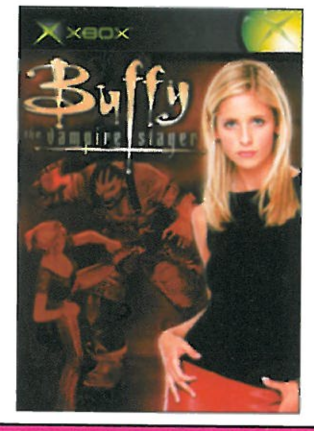
BUFFY: LA CAZAVAMPIROS

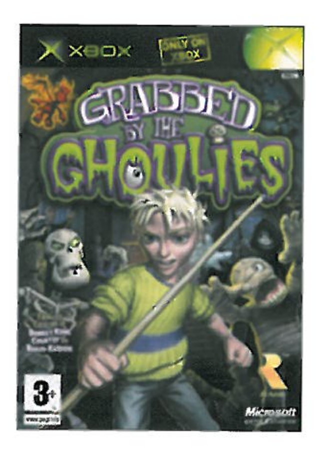
Desarrolla: *The Collective* **Publica:** *Vivendi* **Género:** *Beat'm up* **Precio:** *54,95 euros*

58

Aunque ya tiene más de un año, parece que The Collective consiguió encontrar una fórmula mágica para hacer que la Cazavampiros de la tele no fuese una licencia de videojuego mediocre. Tan es así que a nosotros nos encantó el juego en su día por la gran acción, por los personajes y por la propia historia en la que la buena de Buffy irá derrotando a base de patadas, agua bendita y estacas a diferentes tipos de vampiros que se cruzan en su camino.







GRABBED BY THE GHOULIES

Desarrolla: *Rare* **Publica:** *Microsoft* **Género:** *Beat'm up* **Precio:** *59,95 euros*

59

No es un plataformas aunque su personaje nos invite a pensar en ello, no es una aventura porque la acción es endiabladamente frenética y, aunque todo está lleno de zombies, esqueletos y fantasmas, no se trata de un survival horror. Es la primera creación de Rare para Xbox que ha tenido diferente acogida entre el público. Sin haberle puesto nota aún sí podemos decir que Grabbed by the Ghoulies es uno de esos juegos que, sólo por nombre, se hace compra necesaria.



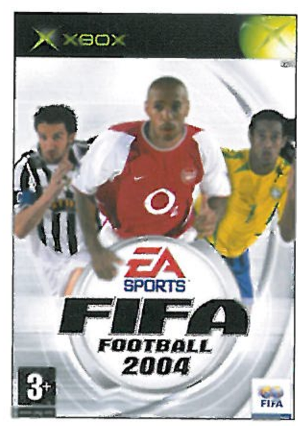
FIFA 2004

Desarrolla: *EA Sports* **Publica:** *Electronic Arts* **Género:** *Deportes/Fútbol* **Precio:** *64,95 euros*

60

Lamentablemente no hay muchas más opciones en el campo del fútbol que a tantos consoleros apasiona. En cualquier caso FIFA 2004 es una buenísima elección en la que no sólo encontraremos las habituales licencias oficiales, sino una dinámica de juego bastante rápida y una jugabilidad que sorprenderá a más de uno. FIFA 2004 se venderá solo, pero nosotros le hemos querido incluir en esta lista para demostrar que a pesar de todo nos gustan los juegos de fútbol que se han hecho.





LIVE ONLINE ENABLED

por Jorge Núñez

TOP SPIN

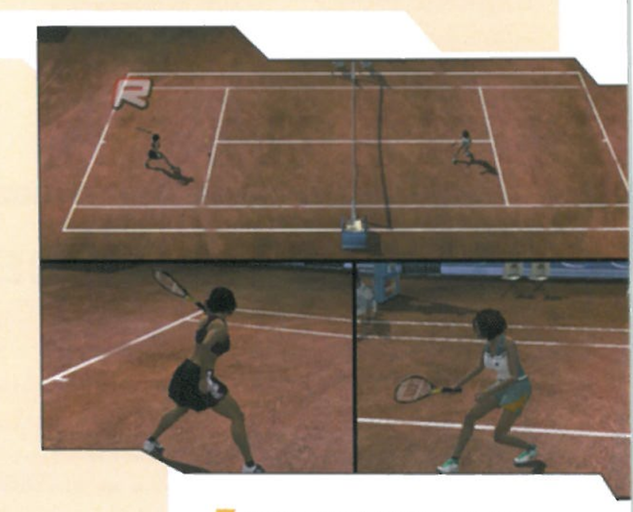
Puntuación: 9

Aquí estamos un mes más, y en esta ocasión tenemos en nuestras manos uno de los mejores juegos deportivos online (y offline) que se encuentra actualmente en el mercado, por no decir el mejor.
Ya hemos hablado en su análisis del gran juego ante el que nos encontramos tanto gráficamente como en su aspecto jugable o sonoro. Pero es que si hablamos de su jugabilidad online, éste no se queda atrás, ni mucho menos.
Como es costumbre en los títulos compatibles con Xbox Live, cuando nos disponemos a empezar una partida, tenemos la posibilidad de elegir entre una partida rápida u optimatch.
Si elegimos la segunda opción, entre otras opciones, nos encontramos con la de elegir el idioma de la persona con la que jugar, cosa que se agradece ya que sólo disponen de ella títulos contados como los 2 Moto Gp, o el también recién estrenado Rainbow Six 3. También podremos decidir el tipo de estadio, de superficie, y otras opciones sobre lo bueno que queremos que sea nuestro oponente. Por supuesto, si disponemos de un par de mandos, se podrán jugar emocionantes partidos a dobles, lo cual puede generar incluso más piques que jugando uno contra uno.



Modos de juego

Los modos de juego que nos brinda Top Spin en su modalidad online se reducen en líneas generales a tres, que son un partido de exhibición, uno oficial o uno organizado en la pagina de XSN Sports.
En el partido de exhibición elegimos si queremos que sea masculino o femenino y ahí tenemos la posibilidad de escoger uno de los 16 profesionales ya incluidos en el juego (8 reales y 8 "prefabricados" para cada uno de los sexos) o usar nuestro jugador creado en la carrera del modo offline.
El partido oficial es en el que sólo podremos escoger entre los personajes previamente creados y entrenados en el modo carrera, y mostrar de lo que somos capaces con nuestro querido tenista.
Desde aquí os aconsejo que antes de adentraros en los partidos online, entrenéis un poco y vayáis cogiendo técnicas para acabar con vuestros "rivales" online, ya que sino es altamente probable que acabéis derrotados con una gran facilidad.



Podremos utilizar a los jugadores que creemos en el modo carrera para Xbox Live.

Compatible con XSN Sports

A partir de ahora esta página web será bien conocida, sobre todo por aquellos poseedores del servicio Xbox Live y aficionados a los juegos deportivos. Top Spin es uno de estos juegos deportivos que se caracteriza por ser compatible con los torneos organizados en dicha web, y si estamos apuntados a uno de ellos, podremos elegir este modo de juego, introducir el nombre y la contraseña de nuestro torneo, e intentar llegar hasta la final de estos prometedores campeonatos.
Así que nada, cuando creáis que estáis listos para un campeonato "en serio", apuntaros en XSN Sports y... ¡qué gane el mejor!



Uno de los primeros contenidos descargables es este campo tan 'xboxero'.

Opciones LIVE!

Descarga de contenido: Sí
Clasificación mundial: Sí
Búsqueda por idiomas: Sí
Nº de jugadores: 2 ó 4



Cualquier terreno es apto para una partida a través de Xbox Live.

XSN Sports

Con la llegada de los nuevos títulos de deportes para la máquina de Microsoft, aparece una nueva página web llamada XSN Sports. Sólo podrán disfrutar de esta página en su totalidad, aquellos usuarios que posean un juego deportivo con el logotipo XSN, una cuenta con Xbox Live, y por supuesto, una consola Xbox.

Dentro de esta nueva página una vez dados de alta, nos encontraremos con la posibilidad de crear campeonatos o unirnos a ellos, una vez seleccionado el juego que queramos dentro de la lista compatible con esta página. Al crear una competición se podrá elegir el tipo de campeonato que se quiere crear, el nombre, su duración, día de comienzo y de final, y otras opciones para poder personalizar todo al máximo.

A parte de esto tendremos otras utilidades como ver y editar nuestro perfil o visualizar mensajes recibidos de otros usuarios de XSN Sports.

XSN Sports nos permite estar al tanto de todas las competiciones tanto oficiales como independientes para juegos deportivos en Xbox.

Descargas

Nuevamente llegamos hasta vosotros con nuevos contenidos, disponibles y listos para ser descargados por todos afortunados que posean los juegos que este mes comentamos. El primero de ellos es el recién estrenado Rainbow Six 3, en el cual nos ofrecen la posibilidad de hacernos con un nuevo mapa ya disponible llamado "Garaje". El segundo es el divertido título de conducción Midtown Madness 3, del cual ponen a nuestra disposición nada menos que 4 nuevas descargas.

La primera y la segunda se componen de un paquete de 4 y 3 coches respectivamente. Una de ellas contiene un coche americano, un vehículo de los 40, un coupé deportivo y un carrito de supermercado motorizado. La otra nos ofrece la posibilidad de disfrutar de un deportivo de 2 puertas, otro coupé y un coche misterioso. Las otras descargas se componen de 2 nuevos paquetes de circuitos, los cuales tendrán 10 carreras de puntos de control y 10 carreras relámpago cada uno de ellos.Por el momento esto es todo lo que nos ofrecen para poder seguir disfrutando de nuestros juegos al máximo desde nuestro apreciado Xbox Live. Os citamos de nuevo para dentro de 30 días, que llegaremos de nuevo dispuestos a informaros del más mínimo movimiento en lo que a nuevos contenidos descargables se refiere.



PRÓXIMAMENTE



- Hunter the Reckoning: Redeemer: la esperada secuela de este juego que fue exclusivo para Xbox está cada vez más cerca. Aunque no es online, si que tendrá la opción de descargar nuevo contenido.



- Dead Man's Hand: se trata de un fps ambientado en el oeste del cual todavía no se ha hablado mucho. Se trata de otro shooter compatible con las ventajas que nos ofrece el servicio de Xbox Live.



- Magic the Gathering: Battlegrounds: el famoso juego rol de cartas llegará a nuestra consola. Una gran noticia para todos los aficionados al rol y sobretodo para los fanáticos del famoso juego de cartas.



- FX Racing: con este juego de enfoque totalmente arcade y alocado, podremos competir eligiendo entre los 30 vehículos de los que dispondremos, usando una gran variedad de armas para conseguir la victoria.

No hay buenos ni malos, en Deus Ex II sólo nosotros podemos elegir las 'mejores' compañías

XB MAGAZINE **desarrolla:** Ion Storm **edita:** Proein **fecha:** Febrero de 2004

Ion Storm es Warren Spector, el genio narrador de novelas de ciencia ficción apasionado de los videojuegos y, en sus inicios, de los juegos de rol de tablero. En su mente se mueven las piezas de Deus Ex a golpe de dados.

por Xboxfever

DEUS EX II: INVISIBLE WAR

La guerra invisible sigue al caos de Deus Ex... Se elimina la linealidad del primer juego para ofrecer una experiencia para amantes del sigilo... o los shooters.

Hace unos días estuvimos en las oficinas de Proein, la empresa que distribuye Eidos en España, y charlamos durante un rato con Warren Spector, el creador de Deus Ex. La segunda parte del juego, Deus Ex II: Invisible War, ya está aquí y en febrero saldrá a la luz para PC y Xbox. Nosotros hemos tenido la oportunidad de ver gran parte del juego y escuchar las sabias palabras de su creador. La idea de Deus Ex II surge, lógicamente, de Deus Ex. "Me frustraba saber que no existía ningún juego que no fuese sólo sigilo, o sólo shooter. Si resulta que no eres bueno disparando ¿qué haces? Simplemente dejas de jugar, si no eres suficientemente bueno en la infiltración, y estás jugando a un juego de sigilo tu única opción es dejar de jugar a ese juego".

El problema que planteaba el director de Ion Storm es que no existía ningún juego que te dejara decidir a qué tipo de juego querías encontrarte al encender tu Xbox (o tu PC), así que cogió una licencia que cosechó un gran éxito en su primera versión y se dijo "Tengo que hacer ese juego y que la gente decida a qué quiere jugar". Deus Ex fue un título con mucho éxito, cosechó una buena crítica excepto en algunos aspectos gráficos y sonoros, pero se hizo un hueco entre los grandes. De hecho es uno de los juegos que mejor se ha vendido de la factoría Ion Storm, pero aún así existían detalles que la gente del equipo sabía que eran mejorables, muy mejorables.

En Deus Ex II: Invisible War se ha avanzado en ese camino por mejorar cada detalle por pequeño que parezca.

La modificación genética del cuerpo es una de las bazas fundamentales del juego.



Gameplay

La Guerra Invisible

Ya nos lo comentó Warren Spector en la entrevista que tuvimos con él y de la que hemos seleccionado algunos extractos, "lo más importante es la jugabilidad, la experiencia de juego. Qué es lo que el jugador hace y, sobre todo, cómo hacer que el jugador se sienta lo más libre posible. Eso es en lo que nos centramos mayormente".

La estructura de Deus Ex II está pensada para que el jugador sienta esa libertad total en cada una de las misiones y dentro de cada misión, cada mapa ofrece libertad total de movimientos porque podremos manipular casi todo lo que hay en el escenario. Podremos cogerlo, usarlo, tirarlo, romperlo, guardarlo... y todo en función de lo que necesitemos en cada momento. Toda esta capacidad de interactuar con el escenario nos servirá para ir eligiendo los ítems que llevará nuestro personaje encima y los que no, así como nuestro comportamiento.

Pero si por algo está determinada la jugabilidad es por el tipo de personaje que elijamos ser. En función de la nanotecnología que utilicemos, las armas y nuestra forma de actuar, podremos convertirnos en dos personajes muy distintos: el sigiloso o el aniquilador. O una mezcla de ambos que nos servirá para superar misiones de una forma u otra.

Lo que esto permite es que elijamos si queremos superar el juego sin matar a nadie (realmente nos han asegurado que se puede hacer), o si queremos ser exterminadores y acabar con todo lo que nos encontremos. La definición de los personajes es clara: El sigiloso elige Vision Enhacement (Visón Mejorada) para ver a través de las paredes, Cloak (Camuflaje) para hacernos invisibles, Termal Masking para bajar la temperatura de nuestro cuerpo y no ser detectados por sensores de calor o Move Silent para movernos sin hacer ruido; y como armas lleva pistolas y rifles con silenciadores; suele ser un experto hacker; y todas esas cosas que hacen que la infiltración sea mucho más sencilla. Cada uno de estos "añadidos" a nuestra naturaleza, consta de tres niveles y empezaremos en el nivel uno para ir aumentando nuestras cualidades a medida que vayamos consiguiendo más créditos o vayamos robando nuevos biomods. El aniquilador se preocupa un poco menos de lo de pasar inadvertido y elige cualidades como la regeneración de vida, protección contra peligros tóxicos, absorción de la vida de los enemigos o gadgets para estropear dispositivos electrónicos, armas como el lanzacohetes, el rifle de francotirador, los rifles, todo tipo de pistolas... el caso es que podemos acabar con todos los enemigos o seres que se nos pongan delante. También posible así acabar el juego.

Deus Ex II: Invisible War trata de eso, trata de que cada jugador elija su propio juego, convierta al personaje en justo el tipo de personaje que querría ser, que actúe sigilosamente o destructivamente en función del caso. Y todo esto se consigue con dinero. Existen los "Credits" que es el dinero con el que podremos comprar más armas, más biomods (es lo que nos permite adquirir cualidades especiales mediante el uso de nanotecnología). O podremos hacernos buenos amigos en el mercado negro que nos "pasen" la mejor mercancía en sus manos, o podremos simplemente robar de forma sigilosa lo que necesitemos,... es un juego de rol, acción y en primera persona.

Son nada menos que entre 18 y 20 horas de juego real para un jugador Standard, y unas 35-40 horas para aquellos que vayan buscando todo. Que quieran encontrar cada pequeño objeto escondido en Deus Ex II. Pero si 20 horas te parece poco, haz la cuenta para alcanzar cada uno de los cuatro finales posibles, jugar el juego con personajes distintos... no sólo es que el juego permita ser jugado una y otra vez, sino que si nos engancha necesitaremos saber qué hubiese ocurrido de haber actuado de otra forma... o si no siempre nos lo estaremos preguntando.

No estamos solos

La IA del juego es muy eficaz, de hecho es uno de los pilares del juego que sostiene todo el gameplay. En función de nuestras acciones tendremos una historia creada "minute-to-minute" tal y como dice su creador, Warren Spector. Es decir, todas las situaciones se modifican por pequeños detalles y en esto interviene una IA avanzada con, además, muchas opciones de reacción distintas por lo que en cada ocasión nos pueden sorprender con forma de reaccionar diferente a la de la vez anterior, incluso, en las mismas circunstancias.



Se desplegarán menús mostrando items, armas y modificaciones.

Cada jugador debe elegir su propio juego y convertir a su personaje en el que le querría ser, que actúe de manera sigilosa o de forma destructiva según el caso



El detalle gráfico de algunos de los niveles es realmente espectacular.

Podremos elegir si queremos ser Alex D en su versión masculina, o como aquí, femenina.

Cada objeto que veamos en pantalla podremos intentar cogerlo, casi siempre, con éxito.

El protagonista de esta historia ya aparecía en el Deus Ex original como secundario en el Área 51 que visitaba JC Denton

Argumento: Un misterioso futuro

La historia de Deus Ex II: Invisible War nos traslada veinte años después de los acontecimientos de la primera parte del título. En esta ocasión jugamos como Alex D. que ya aparecía en el primer juego dentro del Área 51, pero de forma muy sublime. Alex D. es un aspirante de la Academia TARSUS, una escuela de seguridad, antiterrorismo y policía... que está situada en Chicago. Pero la ciudad de Chicago es atacada así que para ponernos a salvo, la Academia nos envía con el resto de estudiantes a Seattle. Pero las instalaciones en Seattle son atacadas por alguien del que desconocemos todo, así que tenemos que escapar de allí con el resto de estudiantes, pero todos están tan asustados que salen huyendo de allí y les perdemos la pista.

Al principio del juego trataremos de averiguar qué ha pasado para que Chicago haya sido destruida y por qué la Academia TARSUS ha sido atacada. Intentaremos averiguar qué ha pasado con nuestros compañeros de la Academia y en el transcurso de este objetivo descubriremos que tenemos que encontrar a JC Denton, el personaje con el que jugábamos en la primera parte del juego (sólo en PC y PS2). Esto nos conduce a un momento en el que nos encontramos trabajando con o contra ciertos grupos que aparecen en el juego y nos proponen diferentes cosas y objetivos en función de sus pretensiones. No son buenos, ni malos, nosotros tenemos la decisión sobre eso. Ellos sólo nos dicen quienes son y qué es lo que quieren y en función de eso tendremos una relación de amistad o enemistad con ellos. Uno de los grupos quiere una religión única para todo el mundo, otro quiere un sistema económico único, otro grupo quiere tener control sobre la ingeniería genética porque es mala para el hombre y otro grupo quiere que se aplique la ingeniería genética a favor del progreso humano. Nosotros nos meteremos en uno u otro grupo en función de lo que nos interese en cada momento del juego.

Por fin encontramos a JC Denton y éste tiene sus propios planes para el mundo, así que llegamos a un punto en el que decimos "¿Un sistema económico único para todo el mundo? Eso suena bien, ¿por qué no? o ¿ingeniería genética? Buah, eso no hace sino acabar con el hombre" y vamos tejiendo nuestra propia historia con amigos y enemigos. Está, sobre todo, en nuestras manos lo que tiene que pasar en el juego porque es un juego de rol. Todo esto transcurre en unos escenarios algo futuristas. Pero en cualquier caso, Ion Storm siempre habla de un futuro cercano y prueba de ello es que la mayoría de gadgets y tecnología con la que trabaja Alex D., el protagonista de la historia, existe en la actualidad (invisibilidad, autocuración, etc. no son buenos ejemplos de esto).

El sigilo es un virtud tan aceptable como la fuerza en Invisible War.

NUEVO
Plan de Formación

¿Qué profesión se aprende mientras te relajas ?

Monitor de Técnicas de Relajación y Desarrollo Personal

Ya puedes aprender una de las profesiones del futuro con CCC

Más de 42 millones de europeos sufren estrés laboral

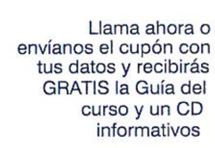
Lo dice la Agencia Europea para la Seguridad y la Salud en el trabajo, en un informe publicado en julio de 2002.

El estrés, la ansiedad, la depresión... Son las enfermedades más comunes del Siglo XXI y no se curan sólo con medicamentos. También hacen falta profesionales que ayuden a superar estos problemas a los demás.

Y ahora, tú puedes convertirte en uno de ellos con CCC. Para ello, seguirás una metodología basada en experimentar en ti mismo lo que después transmitirás a otros a través de tus clases de relajación.

Centros de salud, asociaciones deportivas, culturales, centros sociales, residencias de la tercera edad, herbolarios... demandan colaboradores en este área. ¿Quieres ser uno de ellos? Entonces llámanos. Lo conseguirás, en poco tiempo.

Infórmate
902 20 21 22
www.cursosccc.com







64 años de garantías

Planes de Formación con la Garantía de CCC

Decoración y Manualidades
Diplomas Art-Mat y Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Tapicería NUEVO

Belleza y moda
- Peluquería
- Esteticista
- Modista

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness
- Monitor/a de Preparación Física (Entrenador Personal) NUEVO

Construcción y Oficios
- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería NUEVO
- Técnico en Construcción de Obras NUEVO
- Mantenimiento de Edificios
- Energía Solar

Mecánica, Electrónica y Mantenimiento Industrial
- Tco. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos
- Electrotecnia y Electrónica
- Técn. en Radiocomunicación

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo

Música
- Guitarra
- Teclado

Cultura
- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso Universidad mayores de 25 años
- Escritor

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Profesiones Sanitarias
- Técn. Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría NUEVO
- Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico NUEVO
- Dirección y Gestión de Centros de 3ª Edad

Medicinas Complementarias
Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal NUEVO
- Quiromasajista
- Naturopatía NUEVO
- Herbodietética NUEVO

Hostelería
- Cocina Profesional
- Camarero - Barman

Veterinaria
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería Canina
- Aux. Clínica Ecuestre
- Adiestramiento Canino

Informática
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

Oposiciones
- Justicia (Aux., Agentes y Oficiales)
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Aux. de la Admón. del Estado

Riesgos Laborales
- Título Oficial de Técnico Intermedio y Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Inmobiliaria
Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria NUEVO
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

EMPRESA
Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa
- Administración de Empresas
- Asesor Laboral
- Asesor Fiscal
- Azafatas de Congresos y RRPP
- Contabilidad
- Secretariado

Preparación para el Título Oficial · Vídeos · Equipos de Prácticas · Incluye CD Rom · Prácticas Optativas



Matricúlate este mes y consigue **gratis** esta estupenda **Agenda Electrónica** con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Sí, deseo recibir Gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el curso/s de: ____________________

Nombre ____________________

Apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Población ____________________

Provincia ____________________

Cód. Postal ______ Teléfono ______

e-mail ____________________

Fecha de nacimiento ______ / ______ / ______

D. N. I. (opcional) ____________________

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla ☐ (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA o llama al 902 20 21 22 indicando la referencia





CONCURSO

Regalamos 5 juegos y 5 camisetas

¿CÓMO SE LLAMAN LOS PERSONAJES QUE MANEJAMOS EN BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN?

BROKEN SWORD
EL SUEÑO DEL DRAGÓN

ENVÍA TU RESPUESTA A LA DIRECCIÓN:
AVENIDA DEL GENERALÍSMO, 14 - 2ºB
28660 - BOADILLA DEL MONTE - MADRID
O AL CORREO ELECTRÓNICO:
XBM@MKM-PI.COM







LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN EL PREMIO POR CORREO CERTIFICADO EN LA DIRECCIÓN QUE NOS FACILITEN.

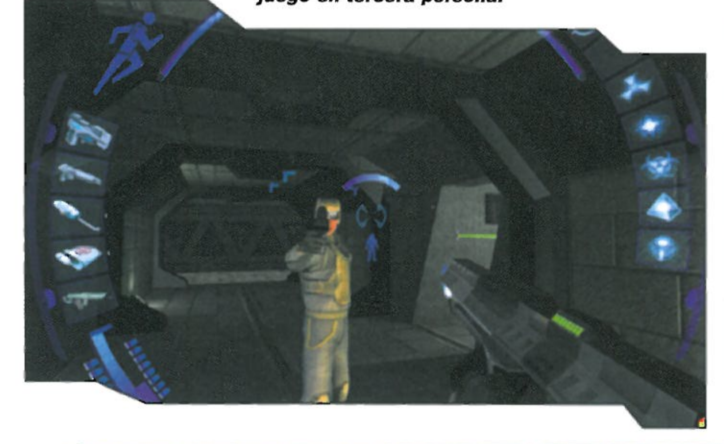




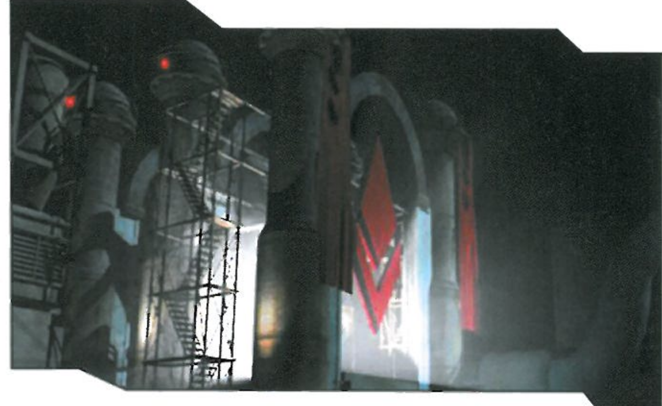
El RPG de Deus Ex II

El apartado del rol en la segunda parte de Deus Ex es muy importante, de hecho es la base sobre la que Ion Storm ha creado su juego. Encontramos rol en los personajes a los cuales elegiremos (el aspecto físico apenas importa aquí, aunque podremos elegir a la chica o al chico para el papel protagonista) y modificaremos a nuestro antojo dándole las habilidades que más nos satisfagan, las armas que más nos útiles nos resulten o las modificaciones genéticas que veamos más interesantes. Hay rol en las conversaciones.

Nos encontraremos con muchas situaciones de conversación en las que tendremos que ir construyendo nuestro personaje en base a las decisiones que tomemos. Hay rol en las decisiones, por tanto. Pero no estamos ante el rol puro de finales abiertos, misiones imprevisibles y nada de concreción. En Deus Ex II habrá un hilo argumental que nos llevará a uno de los cuatro finales posibles para el juego. Finales que según Warren Spector, "seguro que la gente odiará cualquiera de los cuatro finales, lo hemos hecho a propósito".



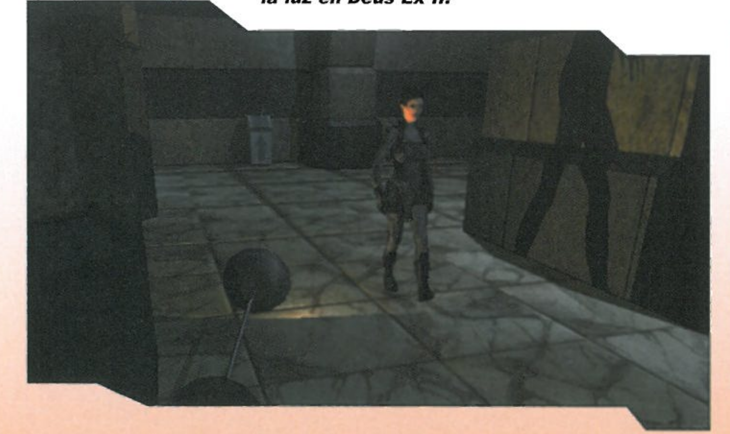
En esta edición, no tendremos posibilidad de ver el juego en tercera persona.



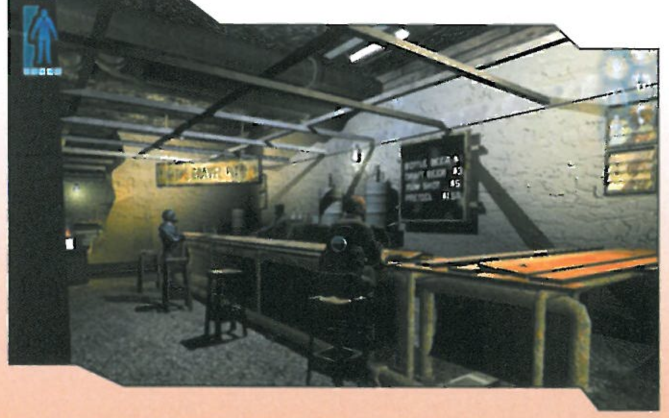
Los ambientes y escenarios evocan un futuro cercano.

Estructura: Libertad lineal

Es muy gráfica, se plantea una situación muy lineal con escenas cinemáticas no jugables que nos trasladan a una localización concreta y allí se abre el abanico, o mejor dicho la esfera de posibilidades. Estaremos durante un buen rato dando vueltas, progresando y solucionando los objetivos que se nos planteen. Pero si volvemos a empezar la misión desde el principio, cualquier pequeña decisión diferente hará que la misión entera sea distinta. Si tratamos de solucionarla con otro tipo de personaje, con otras cualidades será completamente diferente, los mapas son suficientemente amplios como para llegar a sitios que otros jugadores desconozcan por competo. Siempre hay una posibilidad más en Deus Ex II, pero todas llevan a un mismo punto de encuentro, la solución del objetivo planteado. Esto ocurre hasta en seis ocasiones, las seis misiones en las que se divide el juego y que llevarán a nuestro personaje, Alex D., a diferentes mapas dentro de cada misión y en las que aparecerán cada uno de los grupos proponiendo sus objetivos prioritarios entre los que nosotros deberemos escoger.Para Warren Spector era muy importante dar una estructura al juego ya que "si quieres contar una buena historia a los jugadores, tienes que estructurarla... Grand Theft Auto es un juego alucinante, increíble,... pero el jugador es tan libre que debe resultar muy difícil para ellos contar una historia realmente interesante. Nosotros preferimos crear entornos de simulación más pequeños con mayor concentración de juego".



Escenas como esta nos muestran el magistral uso de la luz en Deus Ex II.



Cualquier personaje del juego puede ser tan amigo como enemigo.

Gráficos: Esta vez sí luce

El aspecto gráfico de Deus Ex II era una de las preocupaciones de la comunidad de jugones ya que la primera parte del título tenía un diseño ciberpunk bonito, pero demasiado poco desarrollado para la época en la que fue hecho el juego. En Deus Ex II esto no ocurre. Se han pasado dos años, desde 2000 hasta 2002 trabajando sobre el motor gráfico Unreal para modificarlo y llegar a un nivel de complejidad muy alto. Detalles como la iluminación dinámica, los efectos de explosiones, humo, etcétera, son prueba de ello. Nos cuenta el director de Ion Storm que "lo más importante es la jugabilidad, la experiencia de juego. Qué es lo que el jugador hace y, sobre todo, cómo hacer que el jugador se sienta lo más libre posible. Eso es en lo que nos centramos mayormente".

"Pero existe una línea imaginaria -continúa comentándonos Warren Spector- llamada 'Calidad' y si estás por debajo de esa línea imaginaria, a nadie le importará que la jugabilidad sea muy buena. Si estás por encima de la barra, aunque sea sólo un poquito, todo puede seguir adelante. Deus Ex estaba un poquito por encima. Tenía la calidad mínima para que la gente le prestara un poco de atención a la jugabilidad. En esta ocasión nos hemos superado, tú mismo lo dices. No lo sé, pero a mí me parece que Invisible War es el mejor juego gráficamente que tiene Xbox en estos momentos. Pero, sin ninguna duda, Deus Ex II es mucho más bonito que la primera parte. En cualquier caso todo se puede mejorar, las animaciones de los personajes, algunas de las caras, nos gustaría hacer algo como lo de Half Life 2".

Y realmente tienen razón, se han superado y sí, puede que estemos ante uno de los juegos que, en movimiento resulten mejor acabados en Xbox.



El motor de Unreal modificado durante dos años sostiene la maquinaria gráfica.

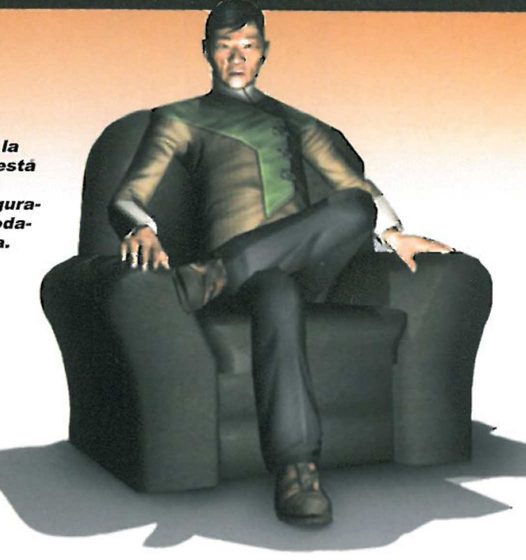


Descubriendo la luz

Parece mentira el enorme progreso de los videojuegos que han llegado en la actualidad a un realismo tal que ya no preocupa tanto la iluminación de las superficies en 3D (ese capítulo ha sido superado), sino que lo importante ahora es la proyección de las sombras de forma dinámica. Hace tiempo que se trabaja en este apartado con buenos avances, pero Deus Ex II incluye uno más la modificación dinámica de las sombras en función de la interactuación con el escenario. Para explicar esto Warren Spector llevó a Alex D., el protagonista, a una sala con una silla la cogió y nos mostró la sombra en el suelo. Lanzó la silla y según ésta iba moviéndose por el aire y rebotando contra el suelo toda la sombra iba modificándose en tiempo real. Realmente muy bueno y fenomenalmente hecho. En otra ocasión era la luz la que se movía, dos bombillas colgadas del techo y objetos proyectando su sombra en el suelo y paredes... y modificándose en tiempo real. Un gran trabajo en este aspecto.

Sin multijugador ni Xbox Live

En un momento en que todos los juegos se están pasando al mundo online, a las partidas masivas multijugador y en el que el servicio de Xbox Live se convierte en una ventaja por las posibilidades de descarga de contenidos, Deus Ex II es la nota discordante, pero todo está argumentado. Mark Allen, jefe de prensa de Eidos en el Reino Unido, nos contó mientras jugábamos a la demo que hacer un juego multijugador es muy difícil, requiere mucho detalle (con la mentalidad detallista a la que está llegando Warren Spector, seguro que no querría una simple arena para jugar a darse tiros, me atrevo a apuntar). Y la filosofía de Invisible War no cuadraba con la actual concepción de los juegos multijugador. Al fin y al cabo Deus Ex II es un shooter, pero ¿qué es un shooter con tanto sigilo en las partidas online? Todo el mundo invisible y escondido, esperando al resto... acción igual a cero. Algunos juegos lo han hecho, han incluido la posibilidad de esconderse en las sombras, de avanzar sigilosamente, pero la experiencia de Deus Ex II en multijugador sería bastante absurda.A lo que no tuvimos respuesta fue a la posibilidad de contenido descargable a través de Xbox Live, pero con la cantidad de elementos en pantalla, la gran interactuación con los escenarios, niveles amplísimos y con gran detalle de luces y demás... la descarga de un solo nivel más podría demasiado espacio en el disco duro de nuestra Xbox. En cualquier caso con Deus Ex III preparándose para salir en 2005, la espera no será tan dura.



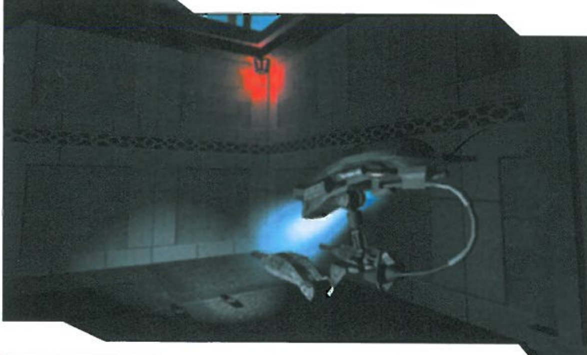
El futuro de la humanidad está en nuestras manos... seguramente no podamos salvarla.

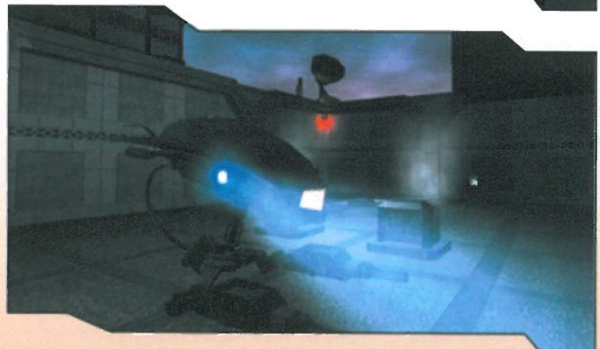
También en PC

La única diferencia con la versión de PC, además de que se juega con teclado y ratón en lugar de controller, es que admite una mayor resolución. El PC soporta resoluciones más altas y tiene memoria para mover todos esos gráficos y las texturas de alta resolución de una forma fluida. Warren Spector quiso añadir algo más en este apartado, "Ha habido gente que me ha preguntado si habría contenidos exclusivos para las versiones de PC y Xbox, algo que las diferenciase... ¡No! Hemos hecho un juego con mucha historia, lo hemos hecho en dos plataformas, cógelo y diviértete. En ningún momento se me ha pasado por la cabeza que la gente se comprase los dos juegos".

Warren Spector asegura que nunca se le pasó por la cabeza que la gente quisiera comprar dos versiones del mismo juego

Los secretos de la alta definición son luces y sombras dinámicas unidas a texturas.





XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La posibilidad de ir creando un personaje que nos ofrezca justo las características que nos gustan hacen de Deus Ex II una alternativa perfecta a los juegos cerrados de argumentos lineales y personajes cuadriculados. Aspecto gráfico.	Se empieza a rumorear que huele un poco al Deus Ex original en cuanto al concepto de algunos momentos del juego. Los controles no nos resultaron sencillos de aprender durante la sesión de demo a la que pudimos asistir para probar el juego.

en resumen...

Un título con garantía de calidad basada en una historia de ciencia ficción, el concepto de 'elige tu propia aventura' y los personajes creadores de situaciones y una calidad gráfica que puede ser de lo mejor en Xbox.





Los cerebros a los que debemos pequeñas joyas como MDK o Giant: Citizen Kabuto se han ido de Shinny para abrazar el seno del tío Lucas. De nuevo el sentido del humor, la acción en estado puro y el surrealismo brillan con luz propia.

Armed & Dangerous

por Malascuernas

Es la hora de tomar el té. Por mucho que tu cabeza tenga un precio, que estés rodeado de la gente más absurda, o que te escuezan las heridas, es imposible no tomarse una taza.

Roman es el protagonista de esta original y atípica aventura.

En el mundo de Armed & Dangerous, una especie de mezcla de diferentes estilos fantásticos que conocemos en el nuestro, todo es posible. Los pingüinos toman el sol en auténticas zonas postapocalípticas, un hombre puede derribar una casa con una pistola y, si nos ponemos duros, podemos darle la vuelta al planeta.

Todas estas son cosas con las que te deberás enfrentar si quieres meterte en la piel de Roman y su banda de forajidos, los LionHearts. Se trata de un grupo de ladrones que se proponen realizar el robo del siglo. Cosa de forrarse en un mundo mágico, ya sabemos. El caso es que nada les saldrá como ellos habían planeado, porque, aunque pretendiesen ser simplemente ricos, su camino les convertirá en los salvadores de todo un mundo subyugado bajo el dominio de un pérfido tirano. Cada uno de los cuatro personajes principales cumple una serie de cometidos durante el juego. Por un lado tenemos a Jonesy, el experto en conseguir que todo explote muy por lo alto. No podemos olvidarnos del bueno de Q1-11, el robot con rictus de Sylvester Stallone que ha descubierto que hay algo más dentro de él que frío metal gracias a que ama con locura el sabor del té. Por último, y pese a ser un juego de la casa de Luke Skywalker y com-



■ Algunos de los enemigos que aparecen en el juego tienen este feo aspecto.

■ El mejor arma es capaz de poner el mundo al revés.

■ Podemos utilizar la primera persona para disparar.

■ Comprar mejor armamento será muy sencillo.



■ Cuidado con el fuego enemigo que llega de todas partes.



■ Un juego frenético y lleno de sangre y humor inglés.

pañía, tenemos a Rexus, una especie de parodia neurascénica del bueno de Yoda.

Combinando sus habilidades podrás llegar a buen puerto en un juego en el que lo que más importa es que seas el disparador más rápido y que consigas las armas más potentes. Para ello no tendrás que ir mirando qué es lo que se le ha caído al último enemigo al que masacraste. En su lugar deberás entrar en una serie de pubs que hay repartidos por tu camino, en los que, además de descansar de tanto disparo y de tanta granada de mano, podrás adquirir las armas más potentes que te puedas imaginar. Para ello deberás utilizar algo de dinero del que hayas conseguido por el camino. En este aspecto es en el que radica la originalidad del juego, ya que podrás llegar a usar un arma que te une al suelo, con la que podrás poner el mundo boca abajo para que se caigan todos tus enemigos, y luego boca arriba para que se desmorren contra el suelo. Por cierto, hablando de dinero, también se ha creado una de las formas más originales de mostrar los puntos que llevas. Son exactamente los dólares que el rey ofrece por vuestra cabeza. Así que, para saber cómo va tu puntuación no tendrás más que mirar por las calles, a ver si encuentras uno de los carteles que te lo indican. LucasArts pretende con este juego (y con otros tantos proyectos que ya ha lanzado o que tienen en la cartera) desvincularse con la imagen que había mantenido durante los últimos años de que sólo eran capaces de hacer productos mediocres relacionados con La Guerra de las Galaxias. Por ello han dado mano libre a los creadores de Citizen Kabuto para que su sello vuelva a servir como rúbrica de un producto con un guión perfecto, unos personajes que pasen a la historia y un desarrollo que sirva como plantilla de cómo se deben hacer las cosas a partir de ahora.

Todo ello está rematado con unos gráficos realmente espectaculares y preciosistas (que podremos destruir debidamente), unas voces que interpretan con maestría el tono flemático de personajes tan sumamente anglosajones y una música que debería desde ya mismo estar publicada en un disco. Lo único que pedimos es, de rodillas, con toda la penitencia del mundo, o como sea, que alguien doble el juego, ya que el argumento, el dialógo, todo, es tan bueno, que no queremos perdernos ni un poquito de su esencia.

Si no te gusta algo relacionado con el moviliario, no te preocupes, podrás hacerlo desaparecer sin gastar demasiada munición.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Que en mitad de una matanza de lo más ultraviolenta y, casi diríamos, revulsiva, te sorprendan con chistes del humor inglés más fino con los que, por supuesto, te resultará imposible tirarte por los suelos a reír.	Es todavía muy pronto para decir algo así, pero de momento el juego parece bastante complicado. Demasiados enemigos y explosiones se mezclan en la pantalla. Nada que no pueda solucionar un dedo aún más rápido que el del enemigo...

en resumen...

Una especie de rara avis difícil de catalogar. Por una lado se podría decir, por aquello de formar parte de un equipo, que nos encontrarmos con una versión macarra de Brute Force. Pero, claro, luego está el sentido del humor... En definitiva, un juego que DEBE ser visto.



Ahora la batalla más importante se libera en el Pacífico, y tendrás que poner toda la carne en el asador

desarrolla: *EA Games* **edita:** *Electronics Arts* **fecha:** *A consultar*

Electronic Arts ha tenido durante años el título de mayor empresa de videojuegos del mundo, gracias entre otros a los Sims y a sus series deportivas.

Medal of Honor Rising Sun

Vuelve a la Segunda Gran Guerra con esta continuación de un clásico que salió hace tiempo en Xbox y que llegó a ocupar las primeras posiciones de ventas... en otra plataforma. por SirBruce



Las escenas cinemáticas tienen aire de producción de Hollywood.

Los juegos de esta serie tienen fama de meterte en la acción desde el principio, algo que este Rising Sun también intenta. La batalla se libera en el Pacífico, como era lógico si miras la historia de anteriores entregas. Un ambiente de película te trasladará a Pearl Harlbor en el momento del conocidísimo ataque del Imperio de Japón, que aprovechó Estados Unidos para dar un giro al desarrollo de la II Guerra Mundial. A partir de ahi todo será bastante guiado, con caminos alternativos que no supondrán una verdadera diferencia con el principal. Cada poco tiempo perderás el control de la situación y todo se hará automático, siendo espectador en primera persona de lo que ocurra a tu alrededor. Lo que sí cambiará a veces será el modo en que interactuarás con el escenario; no siempre te limitarás a ir de un lado a otros pegando tiros, a veces tendrás que controlar los mandos de un vehículo o incluso de bestias. Lo que sí han incluido son algunos detalles que aumentan el realismo ligeramente, como el efecto de retroceso errático al disparar con la ametralladora. También han desarrollado un sistema de daño localizado con un comportamiento cuanto menos curioso. Pero debe quedar claro que el objetivo principal del juego no es, precisamente, crear un simulador de combate.

Lo que sigue siendo marca de la casa es el aspecto algo lavado, muy propio de una conversión. Aunque como en todas las versiones en desarrollo,

Todas las situaciones parecen sacadas directamente del cine.

Las explosiones son un recurso empleado hasta la saciedad.

No parece que los enemigos sean muy listos, pero tampoco tus amigos.

Encontrarás las armas que te esperas en un título como este.

La ausencia de Xbox Live limita el multijugador a un puñado de modos.

Los gráficos tienen un aspecto muy plano y apagado

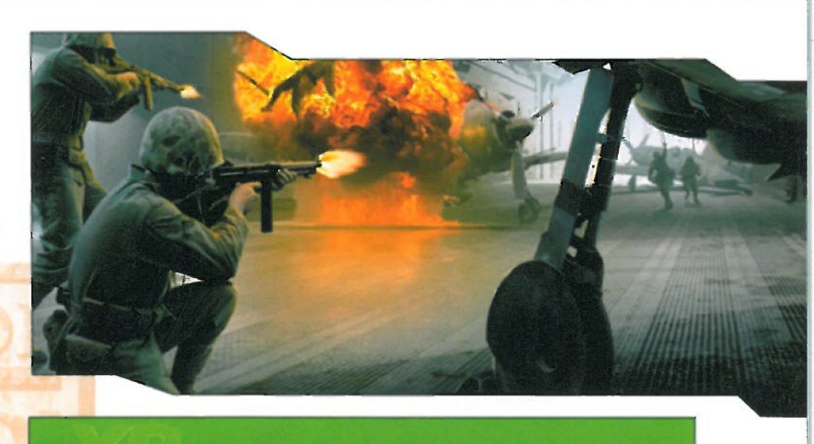
puede que mejore con la edición final. Las texturas son casi calcadas a las de la versión PS2, aunque los tiempos de carga se acortan un poco con respecto a otros juegos de este tipo y en especial, comparado con el anterior Medal of Honor.

Durante los combates, una vez metidos en faena, lucharás junto a otros soldados de tu mismo bando. Eso está muy bien, porque es la base de otros grandes títulos que aparecerán próximamente, como Call of Duty o el esperadísimo Halo 2.

Pero la ejecución de este tipo de características es lo que realmente diferencia un juego de este tipo en cuanto a su calidad. Aquí parece que todos los personajes tienen un camino preestablecido, que no les importa quedarse al descubierto en medio de una calle o disparar al aire al estilo equipo

A. Todo permanece a la espera de que intervengas para decidirse, y eso le quita bastante realismo a las batallas. Los niveles de dificultad consiguen que recibas daño más rápido, pero no que los personajes no jugadores respondan de una forma más inteligente. En cuanto al multijugador, nos quedamos sin soporte online, pero mantiene los típicos modos a pantalla partida y algunas opciones que prometen horas de entretenimiento con los amigos. Por último, para los aficionados a este periodo histórico, se han incluido vídeos y bastante material que complementa el juego, dándole cierto aire de fidelidad.

La banda sonora tiene una pinta excepcional, como es costumbre en la serie, pero los efectos sonoros no aprovechan el 5.1 de Xbox como cabría esperar de una superproducción como esta, aunque por ahora son bastante realistas.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

Para los amantes de la saga, esta nueva edición les hará sentirse como en casa, y en general, la ambientación está bastante lograda, con cambios muy dinámicos entre situaciones.

lo peor...

A todos los aspectos técnicos, desde la velocidad hasta la inteligencia artificial, parece quedarles muchos meses de desarrollo para estar listos. Que no tenga soporte de Xbox Live... es malo.

en resumen...

Un juego más que tendrá que vérselas con uno de los géneros más explotados, y con mejores resultados, del ya amplísimo catálogo de Xbox. Aunque parece que se limitará a aprovechar el tirón del nombre.





XB MAGAZINE **desarrolla:** *Totally Games* **edita:** *Proein* **fecha:** *Diciembre 2003*

Totally Games es un estudio vinculado a Lucas Arts y especializado en simuladores aéreos y espaciales. Son responsables de la famosa saga X-Wing y Tie Fighter.

Secret Weapons Over Normandy

por Jetulio

La Segunda Guerra Mundial vista desde el cielo.

■ *El aspecto gráfico del juego despliega un gran nivel.*

Hace ya la friolera de 12 años, aparecía en el mercado de los compatibles un simulador de vuelo llamado Secret Weapons of the Luftwaffe, un simulador de combate a bordo de antiguos cazas de la Segunda Guerra Mundial. El éxito de este juego hizo que la colaboración de Totally Games, con Lawrence Holland a la cabeza, y la compañía de George Lucas continuara con la más exitosa saga de combate espacial: Star Wars: X-Wing. Ahora, tras estos 12 largos años de colaboración, el propio Holland (aun con la producción de Lucas Arts) recupera aquel mítico título y nos presenta un nuevo simulador de combate aéreo a bordo de los cazas aliados en el transcurso de la guerra más cruenta de la historia del hombre.

Hasta hace poco, nos quejábamos de la nula presencia de títulos 'aéreos' en nuestra consola, pero estos últimos meses del año recibimos dos de los mejores títulos del género de los últimos tiempos. Uno de ellos es Crimson Skies y el otro es este Secret Weapons Over Normandy, un juego que se diferencia de aquel mítico título de PC de hace más de una década en el abandono de la simulación. Este título es un juego de acción aérea mucho más directa, sin más complicaciones que el fuego enemigo y la dificultad



A veces tendremos que ponernos a manos de las ametralladoras de manera directa.

Un gran número de cazas de combate clásicos estarán a nuestra disposición en cada misión.

Es fundamental aprender algunas maniobras arriesgadas.

Las misiones de bombardeo están muy logradas.



Deberemos asegurarnos de no sufrir daños para no caer derribados.

creciente de las misiones.

En el juego formaremos parte de un escuadrón secreto de pilotos, creado por Wiston Churchill para frustrar de forma rápida, precisa y contundente, los planes más odiosos del Tercer Reich. Así, tendremos ocasión de pilotar más de 20 modelos de caza tremendamente realistas, en 30 misiones que nos llevarán por los escenarios más emblemáticos de la Guerra Europea y localizaciones en el norte de África, China, la India o el océano Pacífico.

En el juego, antes de lanzarnos a jugar la enorme campaña, podemos comenzar con el sencillo y práctico tutorial disponible. En este, y a lo largo de tres misiones, aprenderemos a dominar las funciones básicas de vuelo y combate de nuestro caza. Las tres misiones se centran en vuelo y combate aéreo, bombardeos y en el combate en equipo. En la primera aprendemos a manejar nuestro avión en el aire (muy sencillo) y a fijar nuestros objetivos y destruirlos. Para esto podemos utilizar tres útiles botones que nos facilitarán la labor: el botón X marca un objetivo y nos indica en pantalla donde se encuentra y a qué distancia, el botón B realiza un zoom sobre nuestro punto de mira para fijar mejor al enemigo cuando tengamos contacto visual y el gatillo izquierdo fija la cámara siempre mirando a nuestro objetivo para que no le perdamos de vista.

Las misiones de bombardeo son realmente adictivas y para realizarlas disponemos de otra vista más (se activa con el botón negro) que nos muestra los objetivos bajo nosotros con una diana que facilita nuestra puntería. También habrá momentos en los que podamos dar órdenes a algún otro caza en el aire para dividir nuestros objetivos. Estas ordenes las daremos ayudándonos con la cruceta digital.

Todas estas sencillas tácticas para dominar el combate aéreo tendremos que desplegarlas en las diferentes misiones de la campaña, en la cual siempre tendremos acceso a la descripción de la misión y al hangar, para elegir el avión más adecuado y su armamento (P51 Mustang, ME-262, F4F Wildcat o los míticos Hurricane y Mosquito, entre otros).Uno de los puntos fuertes del juego es el trabajado guión. Y es que este título no es sólo una sucesión de misiones llenas de acción aérea, sino que todas están ligadas entre sí con un argumento genial que nos va desgranando la historia de este escuadrón de élite del ejército aliado, que se convirtió en una leyenda por su misterioso secretismo y sus sonadas victorias. Todo esto aderezado por un apartado gráfico bastante decente y una banda sonora excepcional, compuesta para la ocasión y que evoca a las grandes películas basadas en este capítulo histórico. En cuanto a los textos durante el juego, aparecen subtitulados, aunque las animaciones entre misión y misión estarán también dobladas al castellano. De agradecer es que el título sea compatible con Xbox Live para descargas de contenido adicional, lo que nos hace pensar que no dejarán de aparecer nuevas misiones, aviones, etc. Hay opciones multijugador a pantalla partida realmente interesantes.

Una trepidante acción arcade se une a un trabajado guión sobre este grupo secreto de cazas de la Segunda Guerra Mundial

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...
La experiencia de juego es realmente adictiva por sus dosis de acción y su sencillez. El argumento es de lo mejor, al igual que su banda sonora. El contenido descargable futuro.

lo peor...
El apartado gráfico no está mal, pero podía haber estado mucho más cuidado. Se echa en falta opciones multijugador a través de Xbox Live.

en resumen...
Un excelente lanzamiento para todos aquellos amantes del combate aéreo y de los títulos de aviones en general, de los cuales seguimos escasos en nuestra consola. Además, los sellos de Totally Games y Lucas Arts nos aseguran un buen título.



■ Robin y los demás héroes se verán rodeados de demasiados enemigos a veces.

■ Por supuesto, al final de cada nivel encontraremos el correspondiente jefe de final de fase.

XB MAGAZINE **desarrolla:** Ubi Soft **edita:** Ubi Soft **fecha:** Diciembre 2003

Ubi Soft sigue explotando su jugosa licencia del famoso super-héroe de Gotham City, con mayor acierto cuando se basa en la serie de animación para TV.

BATMAN
Rise of Sin Tzu

por Jetulio

Vuelve el señor de la noche, junto a sus más conocidos colaboradores, ara enfrentarse a un nuevo villano.

De entre todos los desafortunados videojuegos basados en el famoso personaje de DC Comics que nos ha dado la industria a lo largo de los años, sólo pudimos alegrarnos hace poco tiempo con la aparición de Batman: Vengance, el primer título basado en la exitosa y original serie televisiva de animación que emite Televisión Española y Cartoon Network. Ahora, Ubi Soft lanza un nuevo título basado en esta licencia televisiva y vuelve a acertar, al menos por lo genial de su diseño.

Una de las grandes sorpresas para los fans de Batman es la aparición de un nuevo villano en las calles de Gotham. Sin Tzu es un experto en artes marciales que ha sido creado para Ubi Soft por Jim Lee. Además, en este juego no sólo podremos meternos en la piel de Batman, sino también en la de sus compañeros: Robin, Nightwing y Batgirl.

Al contrario que en Batman: Vengance, un juego que mezclaba, la aventura, la acción y algunos puzzles y plataformas, Rise of Sin Tzu es un arcade en el que, básicamente, sólo iremos avanzando por un mapeado horizontal eliminando enemigos. Aquí los combates tienen toda la importancia, para lo que tendremos que dominar una buena lista de movimientos, golpes y combos para cada uno de los 4 personajes. Las diferentes partes de cada nivel se van abriendo a medida que derrotamos a hordas de maleantes que se nos vienen encima (vamos, un Double Dragon pero en 3D y con Batman de protagonista). El juego dispone de un modo principal y un modo de desafíos (aguantar cinco minutos en un nivel, eliminar a todos los asesinos de una fase...). Estos modos irán desbloqueando niveles, nuevos combos y extras.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El apartado gráfico, el diseño de la serie de TV y la facilidad de manejo. Los extras y los modos de desafío y para dos jugadores. está traducido al castellano.	Al cabo de un par de niveles llegas a pensar que todo el juego va a ser igual. Cuando te aprendes un combo de tres golpes lo repites hasta la saciedad y no hay quien te pare.

en resumen...

Nos alegramos enormemente de que la gente de Ubi Soft se acerque a la serie de animación para realizar los videojuegos de Batman, ya que es un buen camino, pero tal vez este juego se ha quedado un poco corto.



El carisma del personaje y la alta dosis de acción tendrá que rivalizar con unos gráficos y cámaras peor ajustados

Tendremos que enfrentarnos a seres de este y de otros mundos.

En ocasiones llegaremos a escenarios bastante bien detallados.

XB MAGAZINE **desarrolla:** Cauldron **edita:** TDK Interactive **fecha:** Enero 2004

Esta desarrolladora eslovaca cuenta en su haber con juegos como Chaser, Battle Isle: The Andosia War, Shock Troops, Spellcross y Quadrax.

CONAN

por Xboxfever

Un largo camino por las tierras de Hibórea en busca de una sola cosa: venganza.

Conan es uno de esos héroes de los que nunca se ha sacado suficiente partido y al que parece que TDK le quiere dar vida con el lanzamiento de este primer videojuego (ya hay previsto lanzar otro) basándose en una historia que le hará recorrer las tierras de Hibórea tras abandonar las devastada Grannach, su hogar de nacimiento. Allí buscará, para vengarse, a la secta que ha provocado todo el caos, pero antes de llegar hasta una solución, Conan atravesará las cinco extensas regiones en las que se divide el territorio, así como tendrá que acabar con los 12 jefes finales que saldrán a su paso. En Conan nos encontramos con un juego de acción en tercera persona en el que no tendremos control sobre la cámara, algo positivo por la movilidad que conseguimos, pero negativo en cuanto a que ciertos planos serán muy difíciles de superar. El trabajo técnico en el apartado de los gráficos no es lo mejor que hemos visto para Xbox y aunque aprueba no son más que eso, algo justos. Ocurre lo mismo con el control, no es malo, de hecho respecto a la versión pre-pre-alpha que probamos en el E3 de mayo, este Conan ha aprendido a andar y sabe moverse y manejar las 14 armas diferentes que podremos controlar a lo largo del juego utilizando muy distintos combos que aprenderemos a medida que avancemos. Nos enfrentaremos a humanos y a bestias, Conan debe estar preparado para todo. Con un mes todavía por delante y la localización al español pendiente, Conan es más licencia que juego, de momento. Sólo hace falta mencionar Xbox Live y multijugador y Conan gana enteros. Aquellos que disfrutan con Gladiador: Sword of Vengeance, podrán jugar a algo similar en Xbox Live.



valoración y pronóstico...

lo mejor...

La licencia y para muchos la gran cantidad de sangre. Podemos continuar las partidas desde el punto en el que fallecimos… sólo hay que ganar un combate en una arena. En el mismo Cielo. Xbox Live.

lo peor...

Como era de esperar el aspecto gráfico no está a la altura y las cámaras se hacen demasiado incómodas en ocasiones. Hubiese sido mejor que fuesen tras el jugador todo el rato.

en resumen...

La resurrección de Conan ya es suficiente para estar contentos, pero si encima están haciendo un juego medio decente, es motivo de alegría. Lástima que no sea detalladísimo. Al menos se han preocupado de incluir juego online.



Las criaturas que creemos atacarán fielmente anuestro adversario.

Podemos editar nuestro libro de hechizos y criatuas para enfrentarnos a un combate.

XB MAGAZINE **desarrolla:** Secret Level **edita:** Atari **fecha:** Diciembre 2003

Este estudio de desarrollo es el responsable, entre otros título menores, de Star Wars: Jedi Starfighter para Xbox.

MAGIC The Gathering Battlegrounds

por Jetulio

Toda la adicción y magia del juego de cartas más famoso del mundo llega para ser disfrutado a través de Xbox Live

Dentro de los juegos de rol que se han extendido por medio mundo hay uno, que no se basa en ningún tipo de tablero y tampoco pertenece a los de lápiz y papel, que ha llegado a ganar una enorme popularidad y que cuenta con fans en decenas de países. Magic: The Gatering es un original juego de cartas que transforma al poseedor de uno de sus mazos en un poderoso hechicero y que, según su destreza en la colocación de las cartas y la calidad de estas, podrá enfrentarse con fortuna a cientos de combates con otros hechiceros.

Ahora, gracias a Atari y Secret Level, el juego de cartas llega al mundo de los videojuegos y lo hace, como no podía ser de otra manera, dando toda la importancia a los combates de hechiceros. Así, el juego es una mezcla entre combate y estrategia en tiempo real. Dos hechiceros en medio de un escenario partido en dos por una línea mágica. Cada uno desde su posición puede invocar criaturas y lanzar conjuros para derrotar al hechicero enemigo. Todo ello preocupándose de su propia defensa y de recoger orbes mágicos e ítems útiles para la lucha. Como en el juego de cartas, el jugador podrá editar su libro de hechizos (como si colocásemos nuestro mazo de cartas) para futuros combates.

El juego dispone de un modo historia (el principal) que irá desbloqueando el resto de opciones. Después también podemos jugar un modo combate, un combate para ds jugadores o conectarnos a Xbox Live para probar nuestros libros de hechizos contra jugadores de Magic de todo el planeta. También dispondrá de contenido descargable regularmente (hechizos, hechiceros, criaturas, arenas...)

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La buena adaptación del juego de cartas al formato videojuego. Los gráficos tienen un buen aspecto y el control del juego resulta sencillo cuando se aprende en el útil tutorial. Está íntegramente traducido al castellano.	Seguramente lo desconocedores de las cartas no aprecien mucho el modo de juego, aunque llega a ser muy adictivo y original.

en resumen...

Un título especialmente diseñado para los fans de Magic: The Catering, que pueden expandir sus combates por todo el mundo a través de Xbox Live. Pero un juego también recomendable para todos los aficionados al rol y a los combates estratégicos. Muy original.



Muchos coches, las mejores ciudades para correr y muchas curvas para derrapar

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: sí	desarrolladores: Bizarre Creations
género: Conducción	xbox live: sí	distribuidor: Microsoft
jugadores: 1-16	banda sonora propia: sí	más info: www.bizarre-creations.com/pgr2.htm

Project Gotham Racing 2

El indiscutible rey de las cuatro ruedas por Jetulio



Trazar bien las curvas, realizar peligrosos derrapes y adelantar bien suma kudos.

En el género de la conducción hay decenas de títulos del agrado da la mayoría de los aficionados, unos aportan mayor simulación, otros más diversión arcade y muchos de ellos cuentan con un aspecto gráfico sobresaliente, pero hay títulos especiales, que reúnen todo lo mejor de la conducción y que se quedan en la memoria de los aficionados. Títulos que son sinónimo de gran juego de conducción. En otras plataformas existe una licencia de este tipo que se llama Gran Turismo, pero en Xbox el título de conducción se llama Project Gotham Racing, y ahora llega su sucesor, el nuevo rey del género.

Los británicos de Bizzarre Creations lo han vuelto hacer y su juego vuelve a ocupar el número uno de todos los rankings. Pero esto es algo a lo que ya están acostumbrados, ya que crearon el mejor juego de conducción de Dreamcast (Metropolis Street Racing) y PGR ha permanecido como mejor juego de conducción de Xbox durante dos años, a pesar del lanzamiento de tantos títulos del género en este tiempo. Sólo su extraordinaria secuela le ha bajado ya de tan privilegiado puesto.

Project Gotham Racing 2

Como en el título original, en PGR2 tendremos que crear un perfil de juegador nada más acceder al menú principal del juego. Así, todos y cada uno de nuestros logros, puntuaciones, retos y coches y pistas desbloqueadas quedarán registradas en nuestro perfil para continuar siempre con nuestra eterna par-



Coches míticos en nuestras manos, pero con conducción más complicada.

Cada detalle de cada vehículo se ha mimado hasta el extremo.

La gran variedad de ciudades para correr se ampliará con descargas.

Todo muy real, pero... ¿por qué nunca vemos a nadie?

tida de velocidad y retos al volante. Los modos disponibles para un solo jugador son la serie mundial de Kudos, la carrera arcade y el ataque contrarreloj. Como ya ocurría en la primera entrega, el modo principal es la serie mundial de Kudos, donde estos originales puntos que recibimos por cada derrape, por cada buena trazada ne las curvas y demás maniobras de conducción bien ejecutadas, vuelven a tener mucho protagonismo. En esta serie se nos plantean una serie de retos (de más sencillos a más difíciles) por diferentes ciudades del mundo y con la posibilidad de elegir entre un reducido número de vehículos (en un principio sólo tendremos disponibles el Mini Cooper S, el Seat León Cupra y el Volswagen New Beatle). Estos retos son carreras callejeras, duelos uno contra uno, pruebas cronometradas o de habilidad en la conducción con conos y otros dispositivos de señalización. El ir superando retos y acumulando medallas y Kudos será la llave a nuevos coches, ciudades, circuitos y retos. Estos retos están organizados en series y en diferentes clases de automóviles. Tienes que completar todos los retos de una serie para acceder a la siguiente y completar todas las series de la clase de automóvil actual para desbloquear una nueva.

Una diferencia importante con respecto al primer juego es la penalización por los golpes en los coches. En el primer PGR desaparecían todos los Kudos de una buen derrape o trazada cuando acabábamos la maniobra chocando contra una pared o una valla de protección. Ahora, en la segunda entrega, será la naturaleza del golpe la que determine el número de Kudos que no se sumarán a nuestro marcador. En todos los restos y serie, podemos jugar con diferentes niveles de dificultad, lo que permite que cualquier tipo de jugador (experto o novato) disfrute de la magnífica sensación de conducción de PGR2.

Los modos Xbox Live son la gran baza de esta segunda entrega y la mejor manera de sacar todo el partido al juego. Una de las ventajas de tener la videoconsola conectada mientras jugamos una partida para un solo jugador, es que le programa nos ofrece, en tiempo real, un ranking de puntuaciones mundiales y nuestra posción según nuestra destreza en la conducción en ese momento.

Y si queremos, podemos descargar un coche fantasma con el tiempo del mejor clasificado para correr contra él e intentar quitarle el puesto. Pero, por supuesto, también podemos correr un máximo de 8 jugadores en todas las ciudades y circuitos del juego, y en un futuro descargar material adicional (coches, ciudades nuevas...)

El control de PGR2 es muy parecido al primero, aunque ahora tenemos la posibilidad de controlar la radio del coche y cambiar la música en carrera con el stick derecho.

El apartado gráfico, aunque parecía imposible, ha mejorado enormemente y todo es mucho más bonito y real y los coches se deforman de una manera muy realista dependiendo del impacto. En resumen, el mejor juego de coches para Xbox.

El veredicto

JUGABILIDAD
Sencillez de manejo, gran sensación de control y todo encaminado a lograr la mejor experiencia de conducción.
9,6

GRÁFICOS
Todo reluce, brilla, se refleja, proyecta sombras y se mueve de forma casi real. Los coches y ciudades son casi perfectos.
9,5

SONIDO
Excepcional apartado de audio en cuanto al sonido de los coches. La música, está bien, pero puedes ponerla tú mismo.
9,0

ADICCIÓN
Si te gustan los juegos de conducción urbana donde ir acumulando vehículos, ciudades, puntos, etc. y disfrutar online ¿hay otro juego como este?
9,6


Todo. Los gráficos, los coches, la jugabilidad, la adicción, el control total y las sensaciones. Y Xbox Live.


Tal vez se parece demasiado a Project Gotham Racing. No ha habido demasiada evolución desde aquel.


Lo bien que funcionan las macro partidas a través de Xbox Live.

NOTA XB MAGAZINE 9,5

El aspecto gráfico vuelve a estar reñido con la condición de ser multiplataforma, aunque todo ha mejorado respecto a Las dos torres

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 64,95 euros	system link: no	desarrolladores: Electronics Arts
género: Acción	xbox live: no	distribuidor: Electronics Arts
jugadores: 1-4	banda sonora propia: no	más info: www.eagames.com



Uno de los personajes más acertados es Aragorn, pero no te fíes. Los gráficos han mejorado respecto a Las dos torres, pero no demasiado.

El retorno del Rey

Llegando al Monte del Destino...

por SirBruce

Toda historia tiene su fin, menos una, y no es la que nos ocupa. El caso es que tenemos a Frodo y Sam intentando escapar de los Nazgul con la ayuda de Gollum; a Gandalf dando más leña que nunca y también a Aragorn y sus amigos enfrentándose a los muertos. Unas cuantas situaciones que vienen perfectamente presentadas por escenas sacadas directamente de las películas, sobre todo de la segunda. A los que hayan jugado a Las dos torres, todo les parecerá más que familiar, desde los gráficos bastante correctos pero con texturas pobres y una iluminación que peca de estática, hasta el control de los personajes, que sigue siendo un tanto errático. La gran novedad es que esta vez podremos jugar con cuatro de los protagonistas en un modo cooperativo, aunque sólo con una consola; no se incluye system Link y mucho menos soporte para cualquier tipo de opción online.

En una pared donde se van desbloqueando las distintas fases, conviene elegirlas empezando por la izquierda y subiendo una vez acabada la línea horizontal. Así, además evitas que se te escape alguno de los numerosos extras que se han incluido sobre la historia y las películas. No se trata de un juego excesivamente largo, en un fin de semana puedes verlo casi todo, pero éste método incita a repetir niveles con las opciones desbloqueadas.

■ Cuando los Nazgul hagan acto de presencia, recuerda no mirar al ojo Frodo.

■ Cada pocos minutos se interrumpe la acción para mostrar escenas de las películas.

■ Todos los hobbits parecen haber tomado algún tonificante que les da alas.

■ Gandalf está hecho todo un chaval, más bien recuerda al Yoda del Episodio 2.

Los toques de juego de rol son muy escasos, primando el arcade sin compromisos sobre cualquier otro aspecto de la aventura

Conforme avances en este arcade con ligeros toques de aventura, pulirás no sólo el personaje principal con el que hayas luchado, sino que puedes comprar mejoras de grupo para los demás. Una diferencia con la anterior versión son los elementos del escenario con los que interactuar y a los que destruir, ahora todo es un poco más interactivo y suave en líneas generales. Todo es bastante guiado, y los toques de rol que se prometían son meras referencias al género. La dificultad, sin ser excesiva en el nivel normal, puede desesperar en algunos momentos donde el control muestra una imprecisión excesiva. La cámara tiene momentos realmente malos que borran cualquier noción de lo que sucede en el juego y que muchas veces tapan con llamas o simple humo.

El sonido, aunque lleno de efectismos y las voces originales de las películas en castellano, no destaca por darnos una verdadera sensación de estar en medio de la acción. Se echa bastante de menos un buen empleo del Dolby Digital, aunque la música es suficiente en la mayoría de los casos para ponernos los pelos como escarpias, y es que... es el Señor de los Anillos.



■ Frodo vuelve a ser uno de los protagonistas principales.

El veredicto

JUGABILIDAD
Los sencillos controles y el multijugador se empañan con una cámara que se hace bastante molesta.

7,8

GRÁFICOS
Una de cal y otra de arena. Las imágenes de la película son apoteósicas y se mezclan bien con el juego, pero el resto da sensación de prisas.

7,5

SONIDO
La banda sonora le pondrá el pelo de punta a más de uno, pero con un Dolby digital a mano y tanto material podrían haber hecho más.

8,5

ADICCIÓN
Incluso los más aficionados a la película se verán desganados en más de una ocasión, pero los extras ayudan a seguir.

7,6


Es el juego de acción de la película de estas Navidades y la que cierra el ciclo por parte de Electronic Arts, por ahora.


Como en la anterior entrega, no aprovecha la capacidad de Xbox, ni en gráficos, sonido u opciones online y es una mera conversión.

! Incluye algunos comentarios realmente curiosos de los actores, director y demás, todo un complemento de la película.

NOTA XB MAGAZINE 7,9

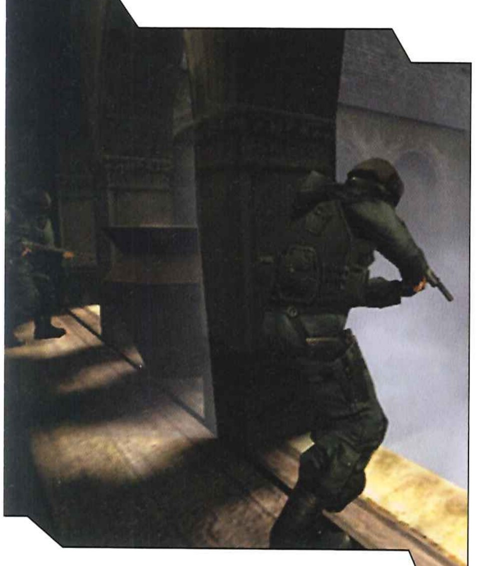
El indiscutible rey de las partidas multijugador de todo el planeta se pasa de los compatibles a Xbox

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Valve Software
distribuidor: Microsoft
más info: www.counter-strike.net



Busca a tus enemigos en equipo para cubrirte.

COUNTER STRIKE

El rey multijugador se pasa por Xbox

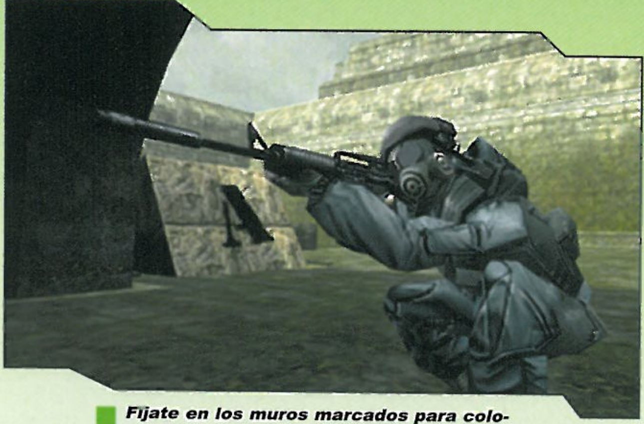
por Jetulio

Ya ha quedado bastante demostrado que Xbox es la videoconsola ideal de los amantes de los FPS (los shooter en primera persona), y es que no hay un mes que pase que no tengamos que incluir en estas páginas el análisis o primer vistazo de un par de títulos de este género. Pero, a pesar de contar con Halo, títulos nuevos de gran calidad y licencias extraordinarias de PC como Rainbow Six, Ghost Recon, Wolfenstein, Soldier of Fortune, Medal of Honor o Unreal (sin olvidar los futuros Half-Life 2 y Doom 3) a Xbox le faltaba contar con el rey de las partidas multijugador de todo el planeta. Porque desde hace unos cuantos años hay un título que domina el 80% de la ocupación de los cibercafés de medio mundo y de las partidas a través de Internet. Este título es Counter-Strike, y por fin, también tiene presencia en Xbox.

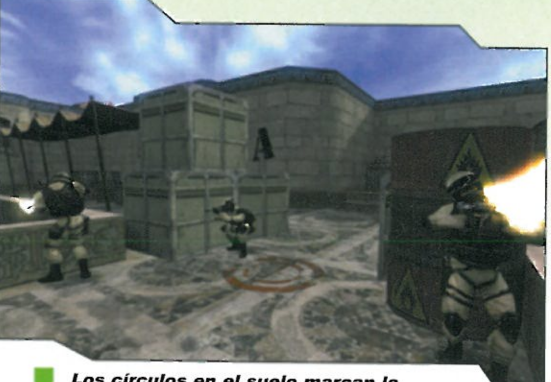
El mod más famoso de la historia de los videojuegos (no olvidemos que Counter-Strike nació como una modificiación para partidas multijugador del mítico Half Life) llega a nuestra amada consola con una versión especialmente realizada para dicho estreno. La gente de Valve ha colaborado estrechamente con Microsoft para dar a los usuarios de Xbox la mejor experiencia 'Counter-Strike' adaptada a la máquina y, por supuesto, compatibilidad con Xbox Live. Porque Counter-Strike es un juego pensado para ser multijugador, aunque el DVD incluye una campaña individual con la que podemos



El apartado gráfico del juego es bastante bueno, aunque hay algun fallo que otro.



Fíjate en los muros marcados para colocar las combas.



Los círculos en el suelo marcan la colocación de explosivos.

entrarnos antes de saltar a la arena de Xbox Live. Antes de comenzar con ella, es bueno que visitemos el completo y breve tutorial que nos explicará a grandes rasgos las normas de juegos de Counter-Strike, la forma de jugarlos y los controles básicos para movernos en cada uno de los asaltos. Y esto sin presentaciones, animaciones o introducción de argumento alguno. Y es que la trama de Counter-Strike es muy simple: aquí hay dos equipos enfrentados, soldados terroristas y soldados antiterroristas. Todos saltan al campo de batalla a la vez y tienen objetivos opuestos, por los que luchan durante partidas relámpago. En el tutorial nos enseñan a jugar en las dos modalidades de juego principales: demolición y rescate. En las partidas de demolición, el equipo terrorista debe colocar una bomba en un lugar marcado del mapa, activarla y asegurarse de que explota. En este modo, el equipo antiterrorista debe encontrar la bomba y desactivarla. En el modo rescate el equipo terrorista tiene que intentar secuestrar civiles que se encuentran en el mapa. E objetivo lógico del grupo antiterrorista es rescatar a esos civiles y conducirlos a un lugar marcado en el mapa para su recogida y puesta a salvo. Todo esto se desarrolla de una forma rápida y frenética, a la que están muy acostumbrados los veteranos jugadores de Counter-Strike, pero no tanto cualquier jugador profano que se acerque a este título. Además, nada más comenzar la partida dispones de una cantidad determinada de dinero y dispones de unos 20 segundos para hacer la compra.

Esta incluye adquirir chalecos antibalas o cascos, además de un arma principal (pistola) y un arma secundaria (varios tipos de rifles de asalto, francotirador, etc.) y su correspondiente munición. En tan poco tiempo, hay que coger habilidad para elegir la mejor equitación, y lo bueno es que el eliminar enemigos, cumplir objetivos, etc., nuestra cantidad de dinero inicial para la siguiente ronda aumentará y podremos adquirir equipo más sofisticado.

Pero, aunque jugar contra la inteligencia artificial del juego resulta interesante (tanto con un solo jugador como con otros jugadores en modo cooperativo), es en los modos multijugador a través de LAN o Xbox Live cuando el juego cobra sentido. Hasta 16 jugadores a la vez van a poder compartir tiroteos y partidas interminables, pudiendo elegir a oponentes con el mismo nivel que tu con un exclusivo sistema de ranking.

El apartado gráfico de esta versión supera con creces el ya algo obsoleto de la versión de PC de 1999 y cuenta con mapas, contenido y misiones exclusivas. Además, todo se irá ampliando gracias al contenido descargable. Un extraordinario FPS para fanáticos online.

El veredicto

JUGABILIDAD
Sencillo, rápido y frenético, aunque los jugadores de PC afirmarán que esta versión es algo más lenta. Corre, dispara y cúbrete.
8,6

GRÁFICOS
No es de lo mejor que hemos visto en Xbox, pero cuenta con un apartado gráfico de gran calidad.
8,8

SONIDO
Los efectos de audio y la música que acompaña resultan muy acertados y las voces, las ponemos nosotros con nuestro Communicator.
8,9

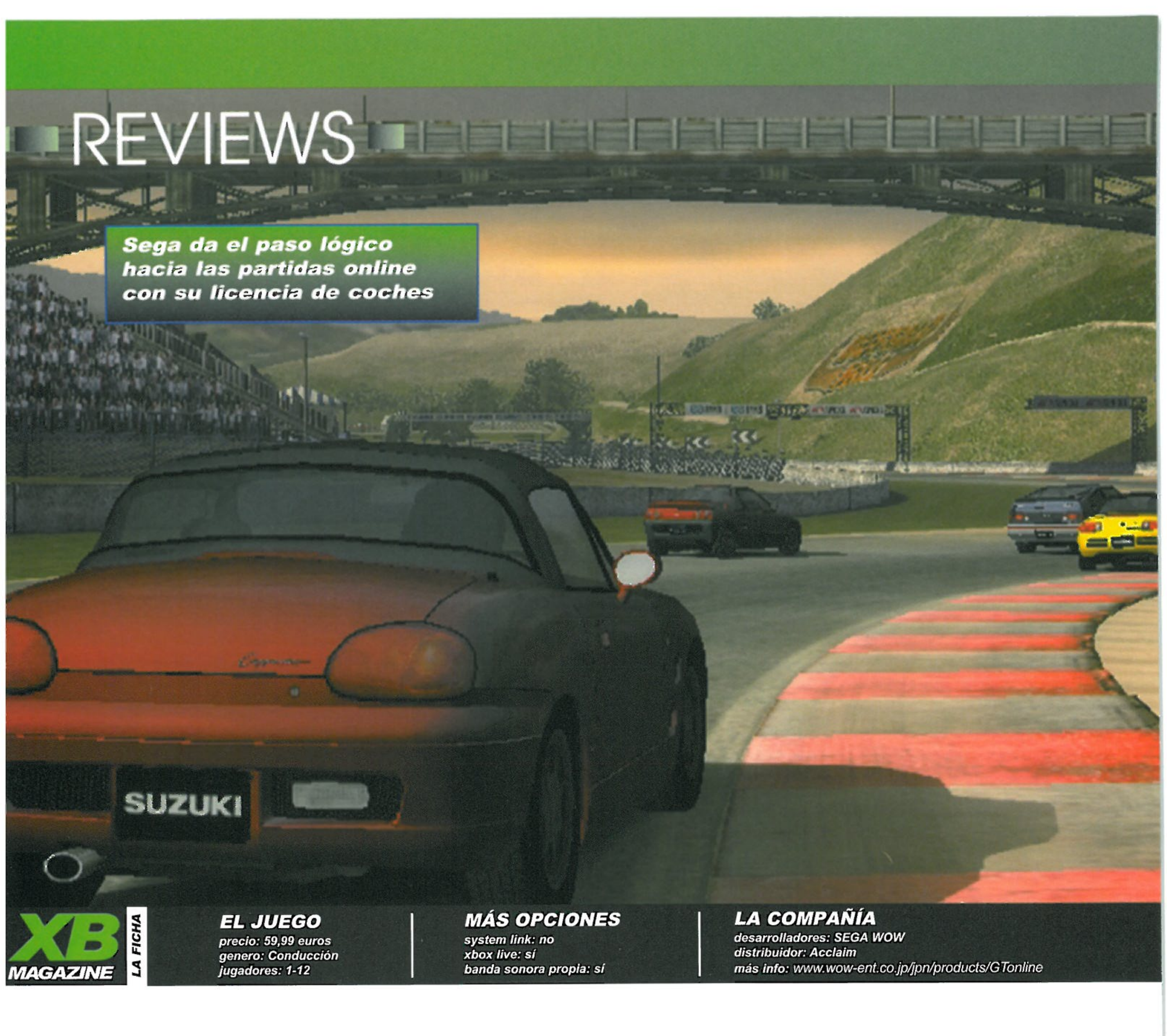
ADICCIÓN
Cuando te conectes por primera vez a Xbox Live y eches la primera partida, ya no jugarás a otra cosa. Engancha mucho.
9,5


Toda la experiencia de juego que ha cautivado a millones de jugadores llega intacta para ser jugada en Xbox Live.


Aunque el apartado gráfico mejora bastante, hay algunas sorpresas desagradables en el juego.


Sorpende el cuidado porte que ha tenido el juego, además del sencillo manejo con el pad de Xbox. Está bien que se haya añadido la larga campaña de un jugador.

NOTA XB MAGAZINE **9,0**



XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,99 euros
genero: Conducción
jugadores: 1-12

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: sí
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: SEGA WOW
distribuidor: Acclaim
más info: www.wow-ent.co.jp/jpn/products/GTonline

SEGA GT ONLINE por Jetulio

Simulación de lujo al volante

Las repeticiones de carrera son puro arte.

Todos aquellos que sois seguidores de la prestigiosa saga de conducción Sega GT y que lleváis algo más de un año disfrutando de la anterior entrega de la saga, el título exclusivo para Xbox Sega GT 2002, tenéis todo un regalo en la natural continuación de aquel juego: un título que mantiene todo lo bueno del juego del año pasado pero que, además de las lógicas mejoras técnicas, añade opciones online al título. Como siempre, Sega GT Online se caracteriza por ser un juego bastante cercano a la simulación, por lo que los aficionados más acostumbrados al arcade tendrán serias dificultades para enfrentarse a este título, un juego donde se consigue transmitir al usuario una fantástica sensación de control y descontrol de nuestro vehículo. La física de modelos y movimientos en carrera está realmente conseguida en esta nueva entrega y se apoya en un apartado gráfico de lujo que toca el sobresaliente. También como siempre en esta saga y en este tipo de juegos, comenzaremos pudiendo adquirir un coche para comenzar a inscribirnos en los primeros retos y pruebas del juego, para luego ir adquiriendo más dinero para poder conducir y competir con modelos más avanzados. Este será el modo principal del juego, aunque no es el único, ya que también podemos jugar una carrera rápida (con los vehículos y pistas previamente desbloqueados), o a los modos Carreras Clásicas, Gathering Mode y Carreras contra el Crono. El ori-



Mientras corres puedes acceder a vistas exteriores del vehículo.

Elige coche en el garaje y modifícalo.

La antesala de las partidas online.

Un simulador más puro de conducción que permite sacar todo el partido a tu colección de coches.

ginal modo de Carreras Clásicas nos permite elegir entre un buen número de modelos de los 60 y 70 y participar en un buen número de eventos a medida. Además, al correr en estos modos el juego nos obsequia con clases de historia de la automoción y, al comenzar las carreras, veremos todo en sepia y blanco y negro. Un detalle muy bueno. El modo Gathering nos plantea varios retos por los que podremos ganar vehículos y las carreras contra el crono nos permiten registrar los mejores tiempos en cada circuito.

También es bastante original la gestión de nuestro garaje, donde podremos cambiar de coche y añadir mejoras a todos los vehículos que tengamos acumulados. También hay un lugar en el garaje para almacenar los trofeos que consigamos y las fotografías y repeticiones, que podemos tomar y editar a nuestro gusto, de cada gran carrera que realicemos.

Los modos para Xbox Live son un verdadero lujo y nos da la posibilidad de competir con hasta 12 participantes a la vez, en todas las pistas y con el mejor de los vehículos quqe tengamos en nuestro garaje, con todas sus modificaciones y mejoras que hayamos podido hacerle. Los modos disponibles para invitar a nuestros amigos conductores de todo el mundo son la carrera rápida (que te empareja con el mejor oponente que encuentre), Batalla para 12 (una carrera masiva de hasta 12 participantes), Optimatch (para elegir todas y cada una de las opciones de la carrera que buscamos), Crear Sesión (para ser nosotros quienes creemos una partida), Ranking (donde podemos ver los resultados de los mejores corredores del mundo), Competición (aquí habrá información sobre competiciones a través de Xbox Live) y Descargas (para bajar contenido adicional). Todo un buen número de modos para expandir el ya dilatado juego de un solo jugador a las imprevisibles partidas multijugador a través de Xbox Live.

La única pega que podemos ponerle al título es que los vehículos éstos no se deforman por más golpes que les demos. Eso si, un marcador nos mostrará el dinero que tendremos que gastarnos después en reparaciones, aunque parezca que el coche está ileso.

El veredicto

JUGABILIDAD
Es un simulador por lo que la curva de dificultad es algo amplia, pero a los fans del género es resultará tremendamente jugable.
8,5

GRÁFICOS
Sega GT Online cuenta con un apartado gráfico muy bueno, aunque tal vez no llegue a la calidad que ya hemos visto en Xbox.
9,0

SONIDO
Un apartado aceptable y con la posibilidad de elegir la música entre un gran catálogo de grupos o poner la tuya propia.
8,7

ADICCIÓN
Muy adictivo como todos sus predecesores, sólo que aquí se le añade la adicción de las partidas online y de todos sus modos y retos.
8,7

☺ La gran cantidad de modos de juego, desafíos, retos y modos de conducción. Las partidas a 12 en la red enganchan.

☹ Tal vez demasiado complicado de conducir para los jugadores arcade. Los entornos y escenarios no están demasiado trabajados.

! Incluye un modo para elegir la música con videos musicales, biografías de grupos totalmente desconocidos, etc.

NOTA XB MAGAZINE 8,7

Mezcla GTA y a los Simpsons y te encontrarás uno de los juegos más explosivamente originales del momento



LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción 3-D
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores:Sierra
distribuidor: Vivendi Universal
más info: www.hitandrungame.com



Los Simpsons: Hit & Run

Diablos amarillos sobre ruedas

por Malascuernas

Homer se ha hartado de ser el chico bueno (además de obeso, alcohólico y de inteligencia poco hecha), se ha liado la manta a la cabeza y se ha echado a la carretera. Es perfectamente consciente de que, incluso en un pueblo pequeño como Springfield, esto es muy peligroso. Hay más gente conduciendo, hay gente en las aceras y todas esas malditas farolas que parecen pedirte que las embistas. Pero es que, o va en el coche o no va a poder realizar todas las misiones que le esperan en el que puede llegar a ser el día más movidito de toda su vida.

Nos encontramos con un juego que puede ser considerado como el plagio, copia, o como se le quiera llamar, más original de la historia de los videojuegos. Desde que los chicos de Rockstar sacaron su número uno en ventas GTA III muchas otras compañías han tomado algunos de sus mejores hallazgos prestados. Ahora bien, pocos son los que se han atrevido a tomar absolutamente todo, todo, todo (menos la ultraviolencia) de aquel juego, pero cambiando a mafiosos, prostitutas y drogadictos por los personajes creados por Matt Groening.

Este nuevo título de Los Simpsons, como el resto de juegos que han utilizado su archipopular nombre, no dispone de un argumento que se pueda decir que sea bueno (muy al contrario que la serie). Por lo visto el señor Burns, sin motivo aparente, ha decidido poner cámaras en forma de abejas asesinas por toda la ciudad. Tú, en el papel de todos y cada uno de los miembros de la

Un Simpson al volante puede ser considerado como un desastre natural.



Deberemos ir ganando dinero para desbloquear y comprar los disfraces más delirantes.

Apu se ríe mientras destroza media Springfield.



Apu es mucho más peligroso de lo que nos podíamos imaginar.

Todos los actores que ponen su voz en la versión doblada son los mismos que actualmente interpretan los mismos papeles en la serie

familia Simpson (cada uno en una parte del juego) deberás ir cumpliendo misiones individuales que te serán encargadas en diferentes puntos de la ciudad.

Existen tres tipos de misiones: las que tienen algo que ver con el argumento central de juego, las intermedias, que sin tener nada que ver con el guión, son necesarias para acabar cada una de las partes del juego y las que sólo te servirán para conseguir puntos o dinero adicional, pero que no serán necesarias para completar el juego.

El dinero es imprescindible para comprar nuevos trajes para los personajes (todos sacados de algún capítulo de la serie) o nuevos vehículos (también de algún momento estelar de la serie). Como te podrás imaginar, al tratarse de un juego al más puro estilo GTA podrás andar y moverte libremente por la ciudad, andando o en cualquier vehículo, así como interactuar o pegarte con cualquier personaje. Todo en un mapeado inmenso en tres dimensiones, partido para la ocasión en diferentes cachos, uno para cada personaje.

Todo, absolutamente todo en el juego funciona como guiño a la serie de dibujos animados. Durante una partida podrás, además de hablar con prácticamente todos los personajes habituales, entrar en algunas de las casas, locales o edificios característicos de la serie.

Para recrear todo, aunque parezca mentira, ha sido creado sin utilizar la técnica cel shading que utilizan otros títulos como Futurama o XIII. Aún así, no os vayáis a preocupar los muy puristas, los gráficos están realmente conseguidos y dejarán a más de uno con la boca abierta.

Respecto al audio, sólo decir que la banda sonora debería ser vendida aparte, ya que es absolutamente genial, y el doblaje sería tan bueno como el del anteriormente mencionado Futurama si siguiese vivo Carlos Revilla, doblador original de Homer.

El veredicto

JUGABILIDAD

¿Es jugable GTA? No respondáis, que la pregunta era pura retórica. Como dudar que Hit & Run sea uno de los títulos más jugables del momento.

8,2

GRÁFICOS

A lo mejor, y sólo a lo mejor, este aspecto habría ganado muchos enteros si hubiesen utilizado la técnica de cel shading. Pese a ello, todo es más que correcto.

7,8

SONIDO

Lo mejor del juego, pese a que las voces de Burns, Smithers y, sobre todo, la de Homer, no sean las que siempre nos acompañaron.

9,0

ADICCIÓN

Aquí, me temo que es donde viene la parte negativa. Al principio mucha, desbordante... A medida que avanzas irá bajando demasiado rápidamente.

6,0

☺ Todo lo relacionado con el audio es digno de elogio. Vaya, hasta las voces nuevas, que ya se pueden oír en la serie, de algunos personajes...

☹ Se hace pesado, muy pesado, a medida que sigues cumpliendo misiones sin encontrar lógica a su significado o a un posible argumento.

! Que hayan elegido GTA III como referencia directa para crear un videojuego basado en esta peculiar familia.

NOTA

XB MAGAZINE

8,4

Quizá llegue un poco tarde con competidores como Rainbow Six 3 o Counter Strike

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores:Sierra
distribuidor: Vivendi Universal
más info: www.vugames.com

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Otra gran licencia de PC aterriza en nuestra consola.

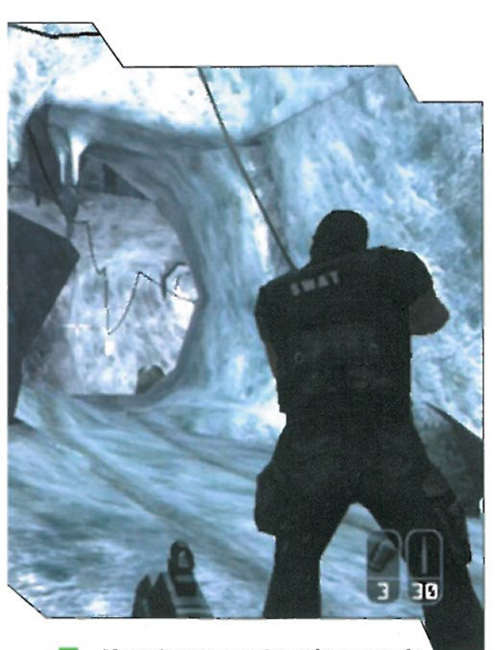
por Manuel Patricio

Por fin tenemos entre nosotros SWAT, una versión adaptada a Xbox, de uno de los mejores y más adictivos shoot´em up para PC, donde nos ponemos en la piel de un equipo de élite de asalto, para realizar las más arriesgadas y peligrosas misiones, sólo aptas para los mejor preparados.

La compañía Sierra ha creado un juego adictivo tal como nos tiene acostumbrados en PC, si bien es cierto no tiene tanta simulación y sí un toque más arcade. A nivel grafico SWAT, no destaca en nada concreto, pero sí tiene unos detalles dignos de mencionar, como los efectos de luz y el detalle de los personajes donde apreciamos sus rasgos e indumentaria tal y como serian en realidad. Los escenarios simplemente cumplen su papel, pero sin demasiados detalles.

En el apartado de jugabilidad tenemos un control muy bueno adaptable a casi cualquier configuración, los modos de juego sin ser excesivos son adictivos. Como mejor opción sin lugar a dudas será la de completar el juego en cooperación muy al estilo de Halo. A destacar también, la forma que tenemos que aprender a utilizar el reconocimiento de voz para dar las órdenes a nuestro equipo hasta que se adapte a nuestro timbre. Nos costará un poco al principio, pero con la práctica es de lo más útil. El punto negativo del mismo es no poder contar con el auricular de Xbox Live si no estamos subscritos al mismo.

La no inclusión de juego online, resta duración y adicción al juego, nos tenemos que conformar sólo con descargas



Ya estamos mucho más cerca de nuestro objetivo, pero mucho cuidado...



Los modelados de los personajes están bien detallados.

Este es un buen momento para dar una orden de avanzar.

La máscara resta visión, pero es imprescindible con granadas de humo.

El modo multijugador es adictivo pero no cuenta con Xbox Live.

La tensión se palpa en el ambiente.

No tener opción de jugar por Xbox Live le resta interés

de mapas y puntuaciones de record. Los elementos referentes al sonido FX son otra cosa, muy nítidos y bien localizados nos sitúan en todo momento en el centro de la acción, podremos saber la posición del resto de nuestro grupo únicamente escuchando sus pisadas y voces sin la necesidad de mirar, quizás la mayor pega que hemos detectado en este apartado la encontramos en el sonido poco realista de algunas de las armas.

La música pasa prácticamente desapercibida debido a que sólo aparece en momentos determinados del juego y en la selección de los menús. Entre nosotros tenemos un gran juego de acción, creado por unos desarrolladores líderes en este género, pero que tiene ciertos detalles negativos, como la no inclusión del modo Xbox Live, que prácticamente es indispensable en los tiempos que corren, y también su salida al mercado que coincide con dos grandes rivales como son Rainbow Six 3 y Counter Strike.

Esta versión de SWAT G.S.T, pasará a la historia como uno de los juegos que podría haber marcado leyenda en Xbox pero se quedó en un buen juego.

El veredicto

JUGABILIDAD
El control es bueno, acompañada de la posibilidad de poder dar órdenes de voz, lo colocan como un título a tener en cuenta.

8,3

GRÁFICOS
A nivel general diríamos que es bueno, pero por debajo de otros títulos de su mismo género.

7,2

SONIDO
La música acompaña a través de los menús, destacaríamos los efectos de sonido los cuales te envuelven en la acción, a mejorar el sonido de las armas.

6,4

ADICCIÓN
El juego te tendrá enganchado hasta que logres finalizarlo, la dificultad es progresiva, pero echamos de menos Xbox Live.

7,3

☺ El sencillo control, y la posibilidad de dar órdenes por voz.

☹ La no inclusión del modo multijugador por XBOX LIVE.

! La ambientación del juego, que realmente te mete en cada una de las misiones. Aprender a dar las órdenes.

NOTA XB MAGAZINE **7,3**

Vuelven las aventuras de George Stobbart, el héroe de la saga Broken Sword

XB MAGAZINE LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,99 euros
género: Aventura
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Revolution Software
distribuidor:Proein
más info: www.brokenswordgame.com

Broken Sword: El Sueño del Dragón

El regreso de una aventura gráfica con mayúsculas

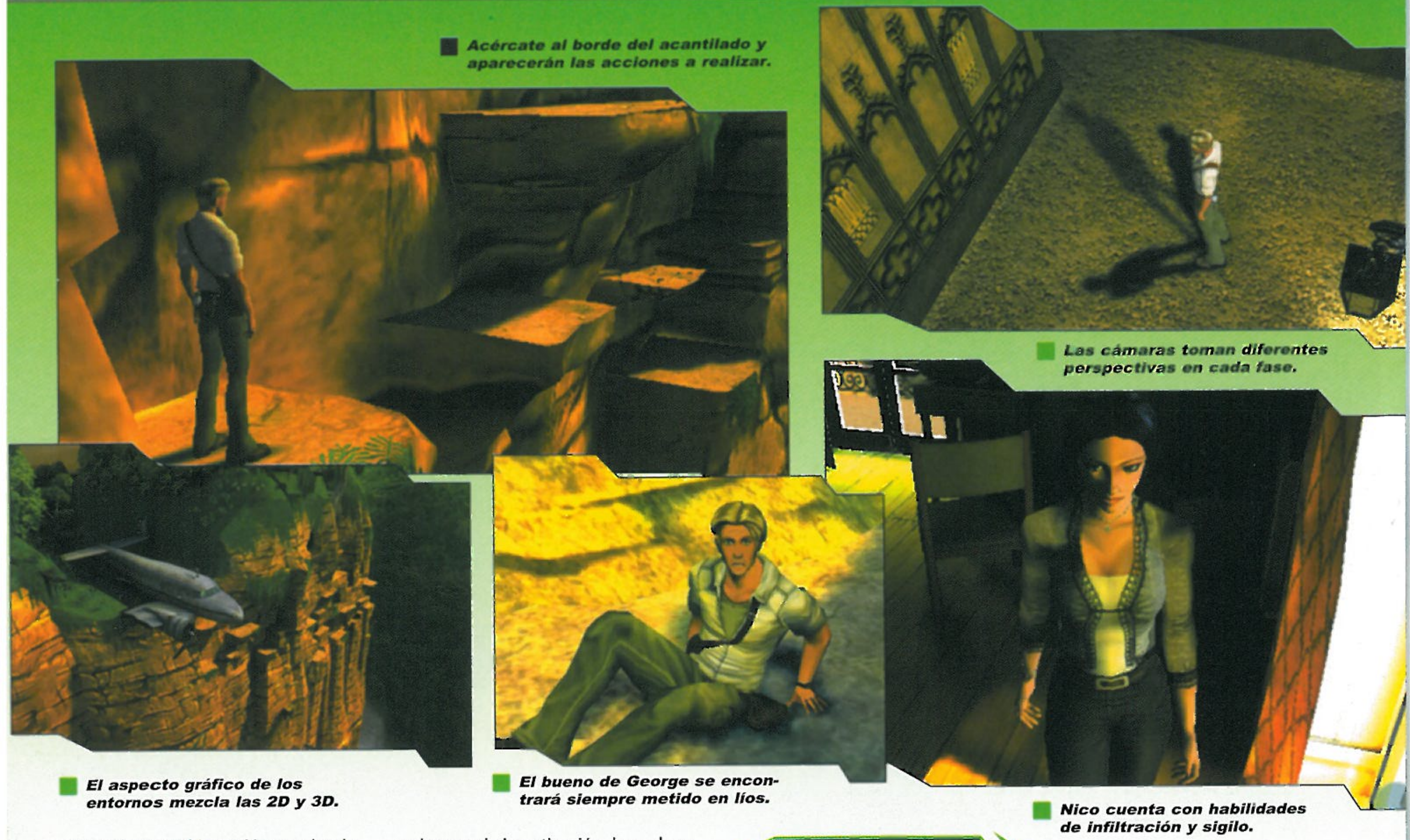
por Jetulio

Podemos decir, sin ningún tipo de miedo a equivocarnos, que el género de las aventuras gráficas es el más escaso de entre todo el catálogo de juegos para nuestra consola (y en general, para todas las consolas). Este género clásico, que sufre actualmente una tremenda crisis, siempre ha estado ligado, además, al mundo del PC, por sus especiales características de control y jugabilidad. El ratón y el teclado han sido siempre los aliados de este género, que tuvo a finales de los 80 y hasta mediados de los 90 su época dorada. Pero hay que decir que, afortunadamente, el género está comenzando a recuperarse un poco gracias al afán de compañías míticas que están recuperando el buen hacer de hace unos años y adaptándolo un poco a los gustos actuales. Este es el caso de Broken Sword, una licencia mítica en el género, que vuelve ahora con todo el sabor clásico de sus primeros capítulos.

Como ya hemos dicho, en Xbox las aventuras gráficas se pueden contar con los dedos de una mano (y nos sobran unos cuantos). De entre estos escasos títulos destaca tan sólo Myst III, una aventura gráfica en primera persona que cuenta con fans en medio mundo. Pero, además de este título, y a la espera de que llegue la prometida versión para Xbox de la exitosa Syberia, Broken Sword: The Sleeping Dragon es la primera gran aventura gráfica para Xbox del estilo de aquellos míticos títulos en tercera persona que tanto nos gustaron hace algo menos de una década. Además, la gente de Revolution ha conseguido aunar en este título una calidad gráfica excepcional, la jugabilidad e interactividad propia de las grandes aventuras clásicas,



Durante todo el juego se mezclan escenas animadas.



Acércate al borde del acantilado y aparecerán las acciones a realizar.

Las cámaras toman diferentes perspectivas en cada fase.

El aspecto gráfico de los entornos mezcla las 2D y 3D.

El bueno de George se encontrará siempre metido en líos.

Nico cuenta con habilidades de infiltración y sigilo.

una acción y ambientación propias de una película de Hollywood y un sistema de control genial que se adapta a la perfección al pad digital de nuestras Xbox.

En esta aventura de Broken Sword nos volveremos a poner en la piel de George Stobbart, el aventurero protagonista de las dos anteriores entregas de la saga. Pero George no estará sólo, ya que también manejaremos a la atractiva periodista parisina Nico Collard. Ambos personajes vivirán aventuras diferentes pero que forman parte de la misma trama, una historia apasionante y misteriosa en torno a un antiquísimo poder conocido como 'El Dragón Durmiente'. El aventurero y la periodista aunarán esfuerzos para desvelar un apasionante misterio que les llevará de la selva del Congo al pequeño y enigmático pueblo británico de Glastonbury, pasando por los castillos de Praga y las bulliciosas calles de París. Todo ello con las dosis de novela histórica, misterios medievales, algo de magia y los toques de humor a los que la saga de Broken Sword ya nos tiene acostumbrados. En cuanto a la jugabilidad, hay que decir que, como una gran aventura gráfica que se precie, el juego se basa en la investigación, la exploración, la interactividad con objetos y personajes y la resolución de puzzles, aunque también se incluyen elementos de sigilo y acción. En cuanto a los controles, la gente de Revolution ha conseguido dar con un sistema realmente intuitivo y eficaz. El movimiento de los personajes lo realizaremos con el stick analógico izquierdo y las acciones a realizar con los botones de colores. Estos cuatro botones se encuentran representados en la esquina inferior derecha de la pantalla y, cuando nuestro personaje puede realizar una o varias acciones, estas aparecen representadas sobre el icono del botón correspondiente. Así es realmente fácil y rápido el acceso a las acciones (mirar, investigar, coger, empujar, tirar, saltar, agarrarse, abrir, etc.), tan comunes en este tipo de juegos.

Además de la adicción y jugabilidad que presenta el título, gracias a sus controles, ambientación y guión, el aparatado técnico del mismo también merece algunos halagos. Los gráficos, con un aspecto de dibujo animado realmente original, tienen un altísimo nivel, sobre todo por los trabajados escenarios y fondos llenos de detalles.

El veredicto

JUGABILIDAD

El sistema de control es realmente sencillo y rápido y permite volver a disfrutar de la jugabilidad de una aventura clásica.

8,0

GRÁFICOS

Con un estilo muy original y cuidado, destacan las animaciones de los personajes y la calidad de fondos y escenarios.

7,7

SONIDO

Una banda sonora de lujo y las voces dobladas al castellano cuentan con un gran nivel. Todo, como no, en 5.1.

8,5

ADICCIÓN

Los amantes del género tal vez vean en ésta la mejor aventura gráfica adaptada a un videoconsola. La historia engancha.

8,4

☺ El regreso de una saga clásica y con todo el asepcto de una aventura gráfica de toda la vida. Y se maneja genial.

☹ El inventario y la utilización de objetos resulta al principio un poco confuso.

! El aspecto gráfico, las animaciones faciales y el movimiento de los personajes. Muy logrado.

NOTA XB MAGAZINE **8,2**

Hacer el salvaje o ser buenos polis. Tu tienes la última palabra

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 54,95 euros
género: Acción
jugadores: 1

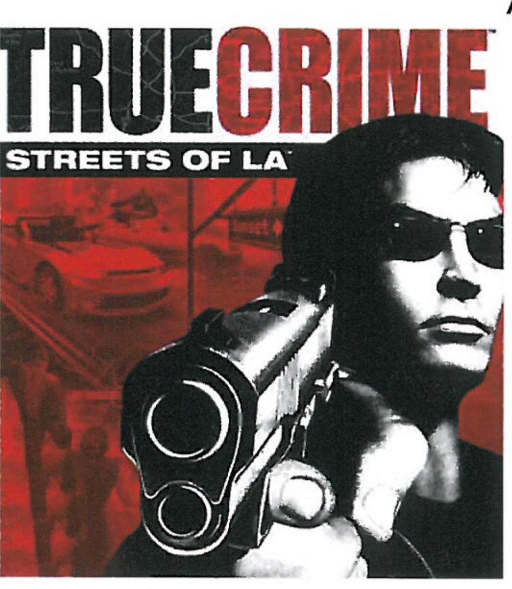
MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Luxoflux
distribuidor: Activision/Proein
más info: www.truecrimela.com

por Antonio Gutierrez

TRUE CRIME: Streets of LA

Aquel poli fuera de control.



Nick Kang se ha ganará con su carisma el 'cariño' del público.

Streets of LA nos devuelve a la mil veces oída historia del policía al borde de la ley. Ya sea en videojuegos o en películas estamos algo saturados de los tópicos y típicos de estas historias: la mala relación con el compañero, el comisario, los tarugos que están para llevarse la mayoría de los golpes, el malo mafioso de turno...Por suerte para todos, la historia es lo peor que podemos encontrar en éste título. Y es que la trama no tiene más aspiraciones que servir de catalizador a un reguero de acción y diversión de las manos de Nick Kang, el terror de los criminales... y de su superior. Un policía de los duros y con carisma, que recurre a cualquier locura con tal de cumplir su misión. Nosotros tendremos que decidir que camino seguirá Nick con nuestras decisiones, si pasa a ser un policía modelo, o un gatillo fácil al que no le importa abordar aceras y atropellar inocentes durante una persecución. Cada camino lleva a un final distinto y a distintos capítulos dentro de la historia. Y es que el avance del juego está distribuido de una forma peculiar. Los grandes bloques de narración se corresponden a capítulos, que al mismo tiempo se dividen en misiones que hemos de cumplir para pasar al siguiente. En cada capítulo hay una media de 8 misiones, en las que nuestro cometido será llegar a un lugar y encontrar a un sospechoso, perseguirlo por las calles de Los Ángeles, infiltrarnos en algún cubil de mafiosos, etc... Mientras tanto llegamos a nuestro

Podremos utilizar las armas tanto a pie como desde dentro del vehículo.

No sólo la ciudad es enorme, sino que es destructible.

El aspecto gráfico del juego podría haberse mejorado mucho.

El otro apartado agresivo del juego está basado en el conocimiento de las artes marciales.

Un juego indispensable para quienes gusten de la acción policíaca

destino, podemos acudir a resolver los delitos que se cometan por la ciudad (desde disturbios, a secuestro de automóviles), registrar a los ciudadanos que nos parezcan sospechosos o conseguir algunas mejoras en armas o técnica de lucha (entrando en dojos o campos de tiro). Sin duda lo mejor del juego es esta variedad de acción, lucha de artes marciales, tiroteos, infiltración y persecuciones en coche tienen cabida en True Crime. Todo esto en un entorno muy trabajado, con la ciudad de Los Ángeles representada palmo a palmo con tráfico y transeúntes, como no podía ser menos. Los modelados no parecen pertenecer a un juego multiplataforma, y hay que destacar la calidad de expresión facial.

Destacadísima también la música, una banda sonora que sorprende con algunos temazos que convierten los momentos de acción en apoteósicos. Por contra lo más negativo puede ser la confusión que se produce en la selección de objetivo en las peleas, al apuntar con precisión y que en general el juego puede resultar, sino corto, si algo limitado. No hay modo multijugador y pocos incentivos para volvértelo a pasar.



El veredicto

JUGABILIDAD

La curva de aprendizaje es intermedia. Resolver las situaciones de formas distintas le da ese punto de libertad que lo separa de la monotonía. Accesible pero duro al final

8,0

GRÁFICOS

Modelados sólidos y una gran ciudad por explorar sin tiempos de carga intermedios. Por contra el popping es evidente y se aprovecha poco la potencia de Xbox.

8,2

SONIDO

Ya solo la banda sonora justifica un sobresaliente. Los efectos de sonido están bien conseguidos, destacando el de las balas perdidas. Voces en inglés.

9,0

ADICCIÓN

La historia no engancha especialmente pero si te gustan las películas de John Woo, no te separarás de este juego hasta pasarlo. Los desafíos tienen una dificultad ajustada.

7,0



Mecánica de acción que cumple y nivel de acción espectacular. Elegir entre disparar a matar o incapacitar. Expresión facial.



Sensación de falta de control en las peleas. Poco aprovechamiento de Xbox en general y popping en particular.

! El carisma de Nick Kang, seguro que veremos alguna secuela. El equilibrio entre los distintos tipos de misiones

NOTA XB MAGAZINE **8,2**



Un interesante juego de conducción basado en la conocida escudería

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 29,95 euros	system link: sí	desarrolladores: Razonworks
género: Conducción	xbox live: sí	distribuidor: Virgen Play
jugadores: 1-16	banda sonora propia: sí	más info: www.fordracing2.com

FORD RACING 2

Vuelve la velocidad gracias a este mítica escudería

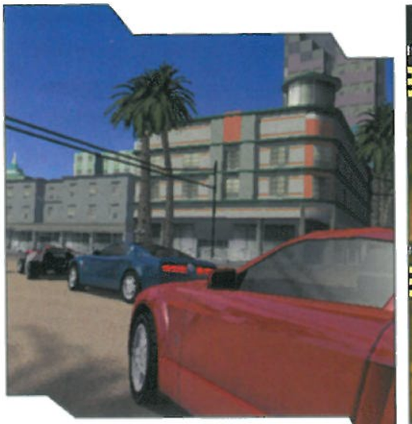
por Jetulio

Los desarrolladores de Razorworks han sido los encargados de diseñar esta afortunada secuela de conducción para la mítica escudería Ford. El juego permite, con un nivel técnico sorprendente y muchas sorpresas interesantes, ponerte a los mandos de algunos de los vehículos más famosos y prestigiosos de la historia de la automoción, todos ellos, por supuesto, pertenecientes a la marca del óvalo azul. Un juego que sorprende, sobre todo, por la gran cantidad de modos de juego y por su compatibilidad con Xbox Live.

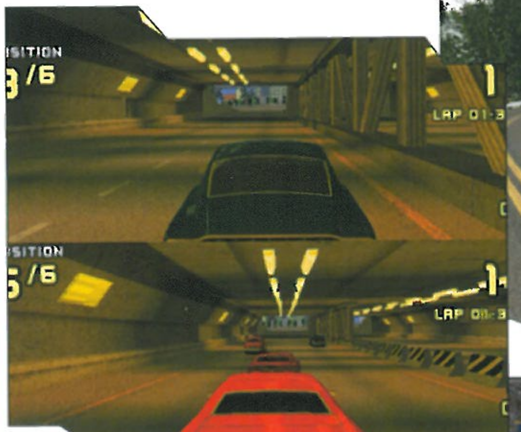
Pero la primera gran baza con la que cuenta el título es la licencia oficial de Ford y todos los modelos que presenta. En el juego podremos llegar a conducir más de 30 vehículos diferentes, modelos clásicos, modernos deportivos, todoterrenos o coches de competición. Elige desde modelos míticos, como el Ford 49 o el Ford Gran Torino del 76, hasta los últimos 2005 Mustang Concept o el Ford Indigo Concept.

Nada más comenzar a jugar, el juego nos muestra el típico menú de opciones, en el que podremos elegir una carrera rápida, partidas multijugador, conectarnos a Xbox Live para realizar partidas y retos con jugadores de todo el mundo y el modo para un jugador (el modo principal). En él tendremos que crear un perfil de jugador y desde ese momento podremos acceder a los dos modos de juego principales: Desafío Ford y Colección Ford. El primero de ellos es fun-

El juego cuenta con coches de todo tipo, de deportivos a todo terrenos.



Los escenarios se reparten entre urbanos y campestres.



También podemos jugar al modo pantalla partida.



El aspecto de cada modelo de Ford está muy trabajado.

Consigue superar retos para obtener vehículos nuevos.

damental para ir ampliando nuestras posibilidades en el juego, ya que es el que aglutina todos los desafíos que podemos jugar y, según vayamos superándolos, iremos desbloqueando coches, tipos de carrera y circuitos para después utilizarlos en el modo Colección Ford.

Estos desafíos de carrera son de lo más variado y adictivo: carrera estándar (una carrera típica a tres vueltas con hasta seis oponentes donde nuestro objetivo es ser primeros); eliminación (una carrera de tres vueltas con seis oponentes, donde en cada una de las vueltas se eliminan los dos últimos. Hay que intentar sobrevivir y llegar el primero a la meta en la última vuelta); duelo (un circuito con tres vueltas y un oponente diferente en cada vuelta, y tenemos que ganar a los tres); drafting (en lo que dura una vuelta en un circuito tenemos que eliminar a varios coches en carrera poniéndonos pegados a 'su estela' durante unos segundos); habilidad conduciendo (conduce entre unos conos de plástico completando un circuito en un tiempo determinado, ganando segundos extras por cada par de conos que pasamos correctamente); segundos fuera (una carrera donde tendremos un tiempo que se agota y que se va llenando según pasamos 'check-point'); línea de carrera (hay que intentar seguir una línea marcada en el suelo y completar el circuito en un tiempo, pero si nos alejamos de la línea se nos suman segundos de penalización); y contrarreloj (una típica carrera contra el crono. Cada uno de los desafíos nos permitirá desbloquear un coche nuevo y, tal vez, un nuevo tipo de carrera, un circuito y la opción de jugar nuevos desafíos. Los coches de cada desafío están ordenados como leyendas vivas (todos los modelos clásicos), estrellas de cine (los modelos más míticos), SVT (el SVT Cobra o el SVT Focus), todo-terrenos (donde se incluye el Focus Rally Car), Cliente y Stock. Cuando vayas desbloqueando algunos tipos de carrera, vehículos y circuitos, puedes ir al modo Colección Ford y diseñar tus propias pruebas, desafíos y eventos de conducción. En cuanto al apartado técnico, hay que decir que los gráficos del juego son bastante decentes, sobre todo por los modelos de los coches, los brillos de las carrocerías y las luces y sombras del juego (el cielo, el sol, las nubes y las sombras que proyectan tienen un gran aspecto.) Una pega importante es que los vehículos no sufren daño alguno por mucho que los golpeemos. El juego nos permite también elegir entre una buena colección de estilos de música o poner nuestras listas de reproducción. En cuanto a la jugabilidad, se puede elegir dificultad para todo tipo de jugadores.

El veredicto

JUGABILIDAD

Unos controles muy sencillos y una respuesta bastante buena de los vehículos. Una gran sensación de control y velocidad.

8,1

GRÁFICOS

Bastante decentes, sobre todo por los coches y efectos de luz. Fallan algo los entornos y sólo dispone de dos vistas.

7,5

SONIDO

Buenos efectos por lo general y muchas posibilidades para disfrutar de la banda sonora. Todo con sonido Dolby Digital 5.1.

8,0

ADICCIÓN

La gran cantidad y originalidad de modos de juego le han bastante adictivio. Además dispone de multijugador y partidas Xbox Live.

7,4



La gran cantidad de modos de juego y los niveles de dificultad. Muchos tipos de vehículos.



Los coches no se deforman y los escenarios no tienen un gran aspecto. Sólo dispone de os cámaras.



Un buen aspecto y un título muy jugable y adictivo, aunque hay otros títulos del género mucho más acabados.

NOTA



7,6

La jugabilidad es netamente arcade, si buscas un simulador tal vez te decepcione

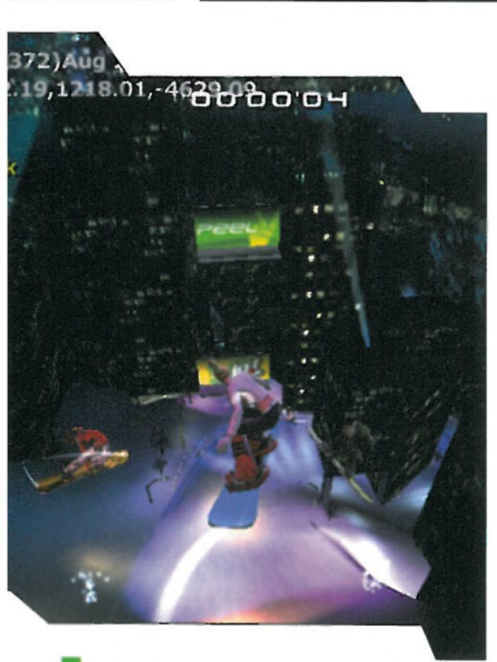


LA FICHA

EL JUEGO
precio: 65 euros
género: Deportes
jugadores: 2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores:EA Big
distribuidor: Electronics Arts
más info: www.easportsbig.com/games/ssx3/home.jsp



Las carreras se hacen frenéticas en escenarios que nos hacen atravesar montañas... o rascacielos.

SSX3

por Alberto B.

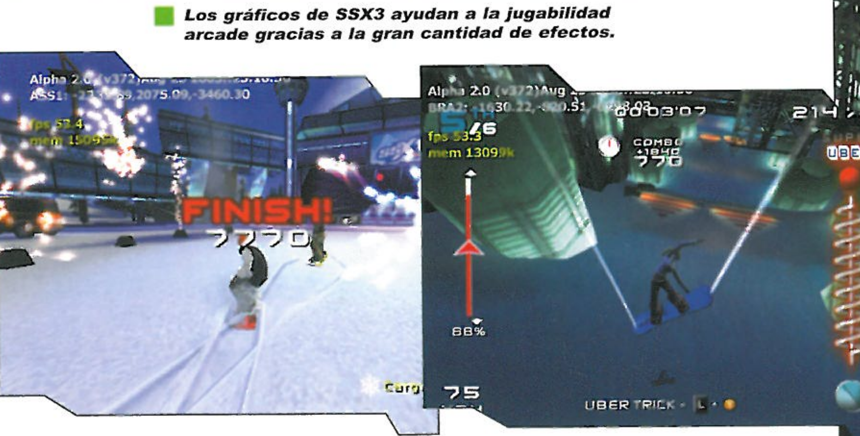
Fans del snowboard y de los videojuegos por igual deberían poner un ojo en SSX3

Invierno. Frío. Nieve. Con los blancos copos cubriendo buena parte del país, los aficionados al snowboard encuentran en esta época del año una oportunidad para alejarse de la ciudad y poner a prueba su habilidad sobre la tabla. El resto de los mortales, aquellos que no nos podemos dar el gusto de echar el cuerpo a la montaña y disfrutar de las bondades de las heladas laderas, nos tenemos que conformar con la aproximación virtual al deporte que nos ofrecen los videojuegos. Y aunque SSX3 esté lejos del auténtico deporte, resulta igual de ameno (salvando las distancias) para el entusiasta de sofá.

¿Qué hace de SSX3 uno de los mejores juegos de snowboard? Principalmente una jugabilidad arcade muy ajustada, que redunda en un título accesible para todos los jugadores, pero de ninguna forma excesivamente fácil. La mecánica del juego en modalidad de competición es sencilla: Gana. En ocasiones no es tan sencillo como tomar las curvas y saber utilizar las bajadas, siendo necesario realiza el máximo posible de trucos y piruetas para llenar la barra de UbberPower y utilizarla para lograr el máximo empuje, ya sea bajando la montaña en solitario o compitiendo contra la máquina, saltan a la vista dos cosas: la sencillez (y suavidad) de los controles y la fluidez de las animaciones. Dichas animaciones son el punto fuerte de



Los gráficos de SSX3 ayudan a la jugabilidad arcade gracias a la gran cantidad de efectos.



En los primeros niveles podremos ver como se nos sugieren combos.

Los saltos espectaculares tienen más de fantasía que de realidad.

A medida que avancemos podremos aprender algunos de los combos más habituales.



En el lado derecho de la pantalla se nos muestra una gráfica de la progresión de nuestra bajada.

SSX3 es un juego tan agradable a la vista y el oído como entretenido

unos gráficos muy sólidos tal vez excesivamente luminosos y chillones, aunque representativos de la serie. Acompañando a los gráficos nos encontramos con un sonido multicanal sobresaliente, con certificación THX para satisfacer a los más exigentes y un buen número de temas licenciados, como viene siendo costumbre en los juegos de Electronic Arts. Dichos temas, aparecen presentados por el pinchadiscos de Radio Big a la manera de Project Gotham, chascarrillos y anuncios incluidos, todo ello en perfecto castellano.

Pocos son los puntos negros del juego. Los bajones en la velocidad del juego, y ciertas texturas borrosas, especialmente visibles en los edificios y otras construcciones son ligeras molestias que aunque deslucen el juego, distan de suponer problemas importantes.

En conclusión, SSX3 es un juego divertido y totalmente recomendable para todos los jugadores que busquen algo de acción rápida sobre una tabla de snowboard..



El veredicto

JUGABILIDAD
Un buen número de recorridos, excelente control y suficientes opciones para satisfacer a los aficionados al snow garantizan una buena nota en este apartado. **8,7**

GRÁFICOS
En la línea de la serie. Gráficos notables y coloristas a 60 fps. Las ocasionales ralentizaciones y algunas texturas poco detalladas le impiden llegar más alto. **8,3**

SONIDO
Como de costumbre, EA ha incluido un buen número de temas licenciados, aunque también podemos optar por sonido ambiental o nuestra propia música. **9,1**

ADICCIÓN
SSX 3 es un título rápido y de controles sencillos que atraerá a aficionados al snow y novatos por igual, manteniéndolos pegados a la pantalla por un buen rato. **8,1**


SSX 3 es uno de los primeros juegos que incluyen sonido multicanal con certificación THX. Todo un lujo.


El aspecto puede resultar visualmente empalagoso, demasiado pródigo en colores chillones. Ralentizaciones esporádicas.


Nada como deslizarse por la ladera de una montaña para descubrir que dos pasos por debajo de ti hay una caída de 40 metros.

NOTA XB MAGAZINE **8,4**

REVIEWS

Wrath Unleased

Lucha de titanes por Jetulio

De los creadores de los juegos de Buffy y el reciente Indiana Jones, nos llega este nuevo y sorprendente juego editado y apadrinado por Lucas Arts. Wrath Unleashed es un título que mezcla la estrategia y la lucha con un trasfondo mitológico espectacular. El juego nos mete de lleno en una batalla titánica entre semidioses (fuerzas de la luz y la oscuridad que representan a los cuatro elementos: aire, tierra, agua y fuego) y que nos permiten disfrutar de más de 30 espectaculares criaturas. Lo original del título es que las batallas se representan sobre un tablero de juego tridimensional. Sobre él, y en un régimen de turnos, moveremos a nuestras criaturas para intentar poner la batalla a nuestro favor. Eso sí, cuando coloquemos a una criatura nuestra sobre la casilla de una rival, comienza el combate. Cuando pasamos a la arena de combate el juego se convierte en un título de lucha, en una arena tridimensional con dos enormes criaturas desplegando golpes y hechizos. Aquí hay que intentar derrotar al oponente para que la batalla general se incline hacia nuestro lado. Un título bastante original y que presenta un apartado gráfico notable.



El veredicto

JUGABILIDAD — 7,7
Aunque es un concepto no muy conocido, la jugabilidad que aporta el título es bastante alta.

GRÁFICOS — 7,9
El diseño y la calidad gráfica de las criaturas y diferentes escenarios deja un gran sabor de boca.

SONIDO — 7,2
Interesante banda sonora épica y efectos de audio, aunque las voces no llegarán dobladas.

ADICCIÓN — 7,7
Es un título bastante adictivo aunque un tanto difícil para los que sólo estén acostumbrados a títulos de lucha


El sistema de tablero es realmente original y las luchas bastante atractivas. Los diseños y las bestias son geniales.


No es un título de lucha convencional, por lo que será difícil aprender a jugar.


La mitología y argumento utilizado le sienta muy bien al juego.

NOTA XB MAGAZINE 7,5



LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑIA
Desarrolladores: The Collective
Distribuidora: Proein
Más Info: www.lucasarts.com/products







Regalamos 5 copias del juego a quienes respondan a la pregunta:

¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL PERSONAJE DE FLEQUILLO RUBIO QUE ESTÁ JUNTO A ESTA PREGUNTA?

ENVÍA TU RESPUESTA A LA DIRECCIÓN:
AVENIDA DEL GENERALÍSMO, 14 - 2ºB
28660 - BOADILLA DEL MONTE - MADRID
O AL CORREO ELECTRÓNICO:
XBM@MKM-PI.COM

LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN EL PREMIO POR CORREO CERTIFICADO EN LA DIRECCIÓN QUE NOS FACILITEN.

www.pegi.info

Distribuido en España por Virgin PLAY



COMUNIDAD



GANADORES 5 SW: KOTOR XB 17

Eduardo Gómez (Castellón)
Francisco José Suárez (Madrid)
Álvaro Pineda (Valencia)
Fernando Ruiz (Madrid)
Javier Collado (Barcelona)

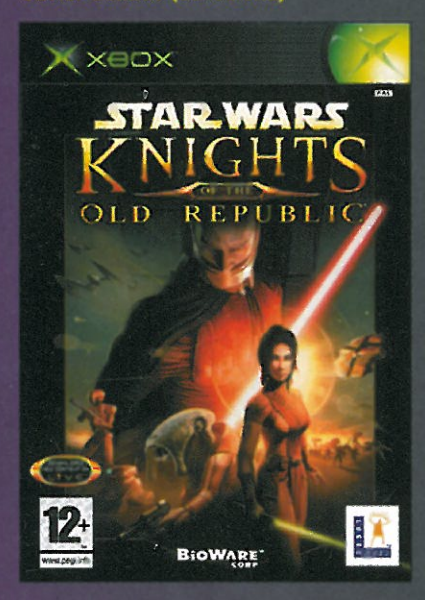
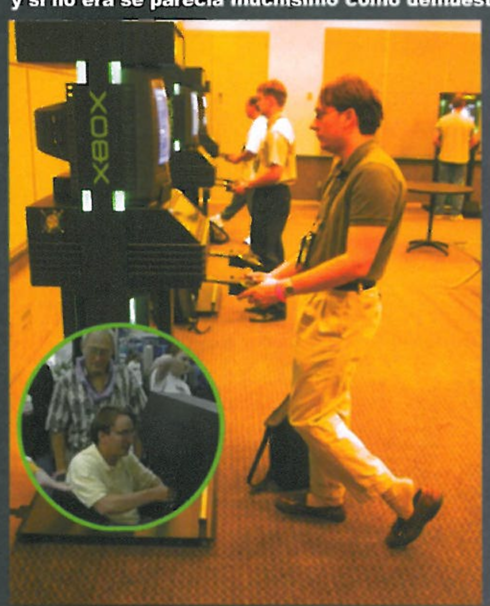


IMAGEN DEL MES

Un colaborador de la revista BYTE se fue a la Convención de Desarrolladores Profesionales (PDC) de Microsoft en Los Ángeles y se encontró con el mismísimo Linus Torvalds jugando a la Xbox en la sala de relax de la feria.... y si no era se parecía muchísimo como demuestra la foto.



DIRECTORIO DE TIENDAS

11 números por 45 euros

SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%









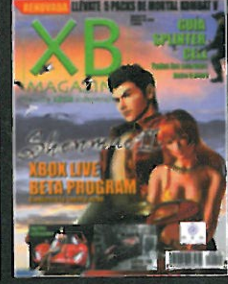




























Nombre ______________ Apellidos ______________ CIF ______________

Dirección ______________ C.P. ______________

Localidad ______________ Provincia ______________ Teléfono ______________ e-mail ______________

Forma de Pago:

☐ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ______________ C.P. ______________ Provincia ______________ Localidad ______________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº ☐☐☐☐ Clave del banco ☐☐☐☐ Agencia ☐☐ DC ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ______________

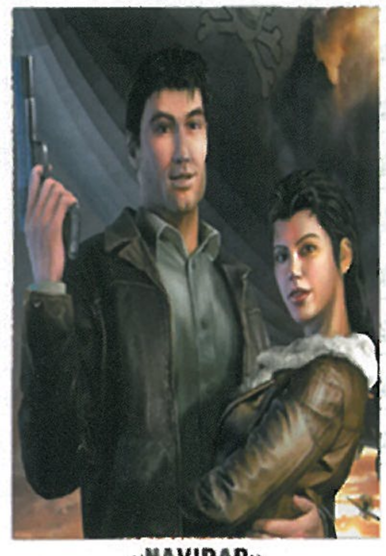
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

______________ (Población), a ______________ (Fecha) de ______________ (Mes) de 200 ☐

(Firma del titular)



TODO EN NAVIDAD



«NAVIDAD»
Fachada del Nacimiento en la Sagrada Familia, Barcelona, obra del arquitecto Antoni Gaudí Cornet



Muchos de nosotros estamos todo el año esperando la bendita campaña navideña, nosotros y, por supuesto, las distribuidoras y desarrolladoras de videojuegos. Porque a nadie se le escapa que esta especial época del año, su elevado índice de consumo y el incentivo de los regalos que el afable gordito de rojo y los tres monarcas prestidigitadores traen cada año, aumentan las ventas una barbaridad. Es por esto que todo, o prácticamente todo, el catálogo de las compañías se guarda para este mes y medio de final de año. Por lo tanto, esta es la época que todos esperamos con ansia, aunque claro, con tanto lanzamiento espectacular y los precios que llevan pegados en sus lomos, la economía de muy pocos de nosotros se adapta a tan generoso catálogo. Es imposible estar esperando todo el año a seis o siete títulos y que todos salgan a la vez por Navidad. Eso no hay bolsillo que lo soporte.

En estos pensamientos estaba inmerso en la redacción cuando llegó a mis manos el ejemplar de fin de año de la prestigiosa revista de videojuegos EDGE (lectura que recomendamos a todos los adictos a este original mundillo) y en sus páginas encontré un fabuloso ejemplo que denuncia esta absurda situación comercial. Los chicos de EDGE comparaban el mercado del videojuego con otro mercado del entretenimiento como es el de la música. En este supuesto imagínate que vas todo el año a visitar tu tienda de discos favorita y no encuentras nada más que discos antiguos, de ocasión y pobres lanzaminetos en sus estanterías. Eso sí, llega el mes de diciembre y todos los números uno de la música sacan disco a la vez. De golpe, te encuentras con más de 20 grandes discos que llevas todo el año queriendo escuchar. No hay dinero para tanto CD.

Pues eso es lo que pasa exactamente y año tras año en el mercado de los videojuegos. Una situación absurda que tendría que comenzar a cambiar, porquer si no mis videojuegos favoritos tienen forma de un billete de lotería. Claro está, lotería de Navidad.



Melodías Clásica & Polifónicas
TODOS LOS VIERNES NOVEDADES TOP 40

Lista España

CLÁS	POLI	
306552	406552	Tanto la queria
306532	406532	Encontrar s
306505	406505	Where is the love
306683	406683	Rosas
306490	406490	White flag
306484	406484	No es lo mismo
306700	406700	En tu cruz me clavaste
306657	406657	Bad day
306596	406596	Carnival Girl
306701	406701	Mi coraz n
306551	406551	Te necesito
306428	406428	El mundo a mis pies
306454	406454	Funky down
306599	406599	Time is running out
306702	406702	La costa del silencio
306406	406406	Going under
306429	406429	Re-Offender
306529	406529	Lo noto
306205	406205	Get busy
306488	406488	Paso a paso
306528	406528	Un segundo de paz
306426	406426	Aicha
306598	406598	Solo un segundo
306703	406703	Attitude
306685	406685	Baby, I m in love
306686	406686	The golden path
306704	406704	La incondicional
306555	406555	Camino de Madrid
306548	406548	Miss independent
306430	406430	Si no est s

Villancicos

CLÁS	POLI	
305983	405983	Noche de paz
305984	405984	Ay chiquirrit n
305985	405985	Santa Claus
305986	405986	Dime Ni o
305987	405987	25 de Diciembre
305988	405988	Campana sobre
305989	405989	Arre boriquito
305990	405990	Carita Divina
305991	405991	Tarantan
305992	405992	La Virgen Gitana
305993	405993	Pero mira como
305994	405994	Popurri
305995	405995	Campanilleros
305998	405998	Yo me remendaba

Melodías España

CLÁS	POLI	
306050	400246	Sabes
305276	400249	Asereje
306068	400250	Kosha las Payas
306128	400296	Dime
305104	405104	A dios le pido
305239	405239	Tu es foutu
305819	405819	Libertine
306070	406070	Dame un beso
306071	406071	Si te vas
306108	406108	Nina del Sur
306109	406109	Comunicando
306139	406139	Sambame
306143	406143	Dejame Olvidarte
305938	400244	Rojo Relativo

Deja que tu móvil baile. Canta junto con laspolifónic y tones más nuevos

POLIFÓNICAS Y TONES ¡NUEVO!

Polifónicas y Tonos

475000	Beautiful
475001	Stir it up
475002	Chihuahua
475003	La cucaracha
475004	Survivor
475005	Pump up the volume
475006	Magic carpet ride
475007	La bamba
475008	U can't touch this

Pide ya sonidos reales para tu móvil! ¡NUEVO!

SONIDOS LOCOS

Sonidos Locos

480000	Coche de carreras
480001	Rana
480002	Sirena de polic a
480005	Orgasmo
480006	Reloj cucu
480007	Lobo
480008	Risas
480009	Baile indio
480012	Tirar de la cisterna

DACLOGO WAP







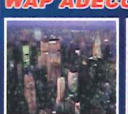
¿Se han vuelto locos en DACLOGO?

¡Logos, melodías, imágenes de sexo, juegos y muchos más!!!
Si, lo has leido bien; todo vía DAC&WAP!!!

Sí, lo has leido bien: haces una conexión al portal DAC & WAP y puedes descargar lo que deseas. **¡Sin Ningun límite, rápido y barato!** *¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP!* Lo que tienes que hacer es enviar la palabra: **WAP** al **7676** y recibirás la configuración WAP que necesitarás. **Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC**

€ 1,09 inc. IVA / pm.

WAP ADECUADO PARA MÓVILES:





LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS!!!

MENSAJES: WAP al 7676

¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!

MENSAJES CON IMAGEN














511485	512460	509570	509565	508422	509560
504495	501169	505419	505401	511482	510289
515907	506848	506137	505137	516024	512933
513057	515208	509580	516010	506047	505910
516053	505934	505907	505918	512927	516051
513139	504066	512506	516052	506134	506529
511483	515512	516032	509661	505913	511486

Teléfono de pedidos: 806- 4444 04*

¡La forma más fácil de hacer pedidos al 7676!!

¡Envía un SMS con las letras XB y el CÓDIGO DEL PRODUCTO al 7676** y sigue las instrucciones!!!

E.j. SMS: XB 256364 al 7676

TODOS LOS VIERNES NUEVOS PRODUCTOS EN WAP

SALVAPANTALLAS DIGITALES

Para todos los móviles compatibles con este servicio

¿Te gustaría tener una fotografía moderna, sexi, atrevida en tu móvil? Nosotros lo tenemos! SALVAPANTALLAS DIGITALES para tu móvil!





La mejor manera de tomale el pelo a alguien. Aproveche este original y divertidisimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma. Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente victima. ¡Verás que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma!

- NUEVO • Tu pareja tiene una enfermedad genital
- NUEVO • ¡Una autopista nueva por tu casa!
- NUEVO • Tu teléfono será desconectado
- NUEVO • ¡Hay 45 pizzas en camino!
- Los libros prestados de la biblioteca
- Exámenes robados
- Eres muy guapo
- La tienda de muebles
- El Síndrome de Tourette
- Un día libre de clases
- El limpiador de ventanas
- Robo de artículos de oficina
- El software ilegal
- El premio de lotería
- Un ladrn en la casa
- El fraude fiscal
- La chica encinta
- Llamada de la cita ciega
- El anuncio clasificado
- La videoteca
- El vecino enfadado
- El nuevo alcantarillado
- Línea telefónica pinchada
- El coche robado
- La multa de "Basta ya"
- Ya basta de fastidiar

¡Escuchalo en directo y empieza a reir! 806 - 4444 20*

ANIMACIÓN EN COLOR

NUEVONUEVONUEVONUEVO

Haz tu pedido ahora, modernos y atractivos salvapantallas. Para guardar como salvapantallas o como pelicula corta.

760132	760022	760128	760075	760114	760077	760131	760089	760116	760106	760140	760142	760120	760154	760155	760144
760020	760025	760101	760113	760076	760081	760083	760115	760093	760135	760134	760118	760158	760121	760150	760145

Ejemplo:

¡Sensación de movimiento!

Este Servicio te lo ofrece DAC-Planet email: infodacplanet@telefonica.net
DAC tiene licencia para ofrecer tonos en España bajo el número BST/240822 de BUMA STEMRA

Con el encargo, el usuario autoriza a Daclogo.com a enviarle publicidad y noticias de nuevos productos. Para cancelación: Infodacplanet@telefonica.net
Línea de ayuda: 952-416464.

Disponible para los siguientes móviles: Nokia (excepto 3110, 5100, 5110, 5130, 6090 y 8110), Samsung N620, R210s, T100, Siemens, Alcatel y para todos los móviles Motorola, Ericsson, Panasonic y Sagem con editor de melodías. Sólo tienes que acceder el editor de melodias y pegar el código que te enviemos. Los siguientes modelos de NOKIA pueden recibir Mensajes de imagen: 3210, 3310, 3330, 3350, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6510, 7650, 8210, 8250, 8310, 8850, 8890, Samsung N620, R210s y T100. Antes de hacer un pedido consulta compatibilidad con el manual de tu móvil. Melodias Polifónicas Motorola: T720 / Nokia: 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung : SGH T100, S100, S300, A800, V200 / Siemens : S55, C55, SL 55 / Sony Ericsson : P800, T300, T310 / Sagem MYX-5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i Animación en color: LG 5220C, 5300i & 5400 / Motorola:T720,T725/ NEC N21i, N22i / Sagem myG-5, myX-5, myX-5d, myX-5m/ Samsung S100, S300,T100, T400, V200 / Siemens S55, SL55 / Sony Ericcson T300, T310, T68i, T610 /Toshiba TS21i / Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Salvapantallas Digitales: Nokia: 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Sony Ericson P800, T300, T68i Samsung S100, Motorola T720, Siemens S55, Panasonic GD87, Toshiba TS21i, Sharp GX10, NEC N21I, N22i, Sagem MY-X5. Polifónicas y Tonos & Sonidos Locos: Nokia 3650 , 7650 / Siemens SL55 / Sharp GX10 / Samsung: A800, N600, N620, N625, N628, S100, S105, S300, S500, T100, T108, T208, T400, V200.

* 1.09¤ p/m IVA inc. desde un fijo, 1,33 1 p/m IVA inc. desde un móvil. ** Adecuado para los clientes de Movistar. Amena y Vodafone 1,04 1 inc IVA/SMS.